

アナログ絵師たちの東方イラストテクニック



水彩、油絵、コピック、色鉛筆、鉛筆など



三澤寛志 著　角丸つぶら 編集

アナログ絵師たちの東方イラストテクニック

水彩、油絵、コピック、色鉛筆、鉛筆など



三澤寛志 著　角丸つぶら 編集

透明水彩 上白沢慧音&藤原妹紅——シノアサ



『日向に染まる』 ウォーターフォード水彩紙　27.3×24cm　透明水彩、色鉛筆

＊メイキングは 50ページ

キャラクターについて

今回のこの「秋に紅葉が落ちてる所に寝そべっている妹紅と慧音」のイラストは、昔にも水彩画で描いたことがあるシチュエーションなんですね。昔と今では描き方やイメージする色合いも違ったので、被ってるけど良いよね、と思って描き進めました。カラー絵だけでなくそういう場面のある漫画も描いていたり、ほかの季節だと似たシチュエーションの絵を何度も描いた覚えが無いので、意識したことがありませんでしたが、好きなのかなと思います。

2009年の春頃に東方Projectに出会って、妹紅と慧音の関係性の可能性に魅了されてから、こんなに長い間この二人を描いているとは当初思っていなかったのですが、今では心の片隅に居るのが当たり前という存在ですね。描いていてとても安心します。



下絵を水彩紙に色鉛筆でトレスし、水張りをした段階です。全体的に暖色系でまとめたかったので、線画を茶色にしました。クッキリした印象の絵にしたい場合は、カラーインクとつけペンで描く場合もあります。



デジタルで描いたラフ。ラフから完成イメージに近い下絵も、デジタルでつくります。

部分アップ

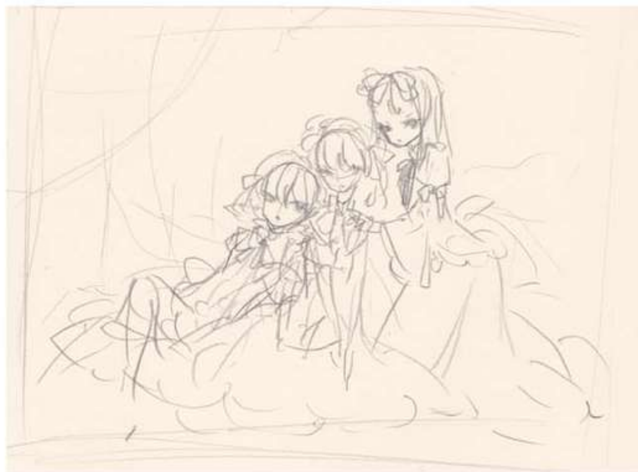
色鉛筆で主線を描くことにより水彩紙の凹凸に色鉛筆の顔料がのって、水彩紙の風合いを生かせるという効果もあります。

透明水彩

光の三妖精（ルナチャイルド、サニーミルク、スターサファイア）――― みり

キャラクターについて

東方のキャラクターを描く際は、作中の言動や設定の中から少女らしさと意外な一面を汲みとり、独自の解釈で描くことが多いです。今回は妖精としての神秘性、少女としてのあどけなさを表現できればと思い、描き上げました。



構図を決定するためのラフスケッチです。



ポーズやドレスを確認するためのラフです。普段より少しドレスアップした、儚げで幻想的な三妖精のイメージです。

『三妖精』
モンバルキャンソン水彩紙　A4（21×29.7cm）
透明水彩、墨汁、シャープペンシル

＊メイキングは 56ページ



透明水彩

わかさぎ姫(ひめ)&河城(かわしろ)にとり —— 三澤寛志

キャラクターについて

淡水人魚と河童、どちらも水に関わるキャラなので、どこかで出逢うことになるであろうと妄想して描いたものです。わかさぎ姫が一人悠々と泳いでいるところに「水だっー‼」ザブンとにとりが飛び込んできたところを切りとってみました。



『出逢い』
アルシュ水彩紙
A3(29.7×42cm)
透明水彩

＊メイキングは 62ページ



『出逢い』のラフ。



『わかさぎ姫』 twitterで行われている「深夜の真剣お絵描き60分一本勝負（ワンドロ）」のために描いた水彩作品。1時間描きです。



『水をえた河童』 同じく1時間で描いた水彩作品です。

それぞれ別々に描いたラフスケッチを元にカップリングの構想を練りました。

油絵

少名針妙丸(すくなしんみょうまる)＆鬼人正邪(きじんせいじゃ) —— 蒲谷カバヂ



『下克上コンビ』 キャンバス、F3号（27.3×22cm） 油絵

＊メイキングは 72ページ



部分アップ針妙丸は小人なので、模様や表情の描き込みが大変でした。



表情は何か企んでる含みのある笑い方を目指しました。右手は正邪の「何でもひっくり返す程度の能力」をイメージしてポーズをとらせました。

キャラクターについて

小人の少名針妙丸が振り下ろす打ち出の小槌（こづち）を中央に配置し、迫力のある画面を演出しました。輝針城で特に好きなカップリングを描けて楽しかったです。正邪と針妙丸の騙し騙される関係性はとても東方らしい設定で気に入ってます。２人とも服の模様が細かいので、絵具がにじまぬように画面を充分に乾かしてから模様を描きました。



ラフの段階です。



制作の途中で少し構図などを見直しました。背景に主人公組（霊夢、魔理沙、咲夜）の持ち物を散らしました。２人の登場する「東方輝針城」は、「道具」がテーマの作品なので、ものをいくつか足してみました。

コピック ｜ # レミリア・スカーレット＆フランドール・スカーレット

―――――― 火神レオ



『スカーレット姉妹』 色紙（27.3×24.3cm）コピック、ペン、アクリル絵具、色鉛筆

＊メイキングは 80ページ





部分アップ

キャラクターについて

紅魔館に住んでいる吸血鬼のレミリアとフランドールをモデルに描きました。制作中の消しゴムかけや着色で最初に引いた線が薄くなったので、再度ペン入れをして仕上げています。フラン翼の結晶にはハイテックの紫・水色・オレンジ・黄を使用。背景は白いペンやコピックで描き込んでいます。



A4コピー用紙に下描き。B5かA4で描こうと思っていたのですが、色紙に描くことにしたので、構図などを少々修正しています。



色紙にペン入れをした段階。コピックマルチライナーのWine、Olive、Cobalt、Brown、Sepia、Grayの0.1mmを主に使用。目の上の線はうっすらでいいので、Sepiaの0.03mm、くっきりとカゲになる部分などは0.05mmのペンで斜線を入れます。



コピックマルチライナー Sepia（セピア）

色鉛筆

古明地さとり&こいし——とび

キャラクターについて

この二人のキャラクターは双子です。ピンクの髪が姉の古明地さとり、サードアイによって、心を読むことができる能力があります。緑の髪が古明地こいし、心を読む能力により、周りの人間から疎まれている事を知り、サードアイを閉じてしまった過去があります。活発な性格のこいしと、妹に振り回される感じのさとりみたいな感じが好きです。キャラクターの配色もそれぞれネガポジ反転した色になっていて、作者のこだわりが感じられるので好きです。今回の絵はほっぺたくっつけた構図と、照れ顔が描きたかった感じの構図です。



『花咲ク地底』
水彩紙
B4(36.4×25.7cm)

＊メイキングは 88ページ



デジタルの下絵です。私の場合、複雑な構図や色彩構成を考えたい場合は、デジタルで構想を練るほうが楽です。



下絵を水彩紙に鉛筆でトレスしました。

POINT

塗る色に合わせて色鉛筆で下描き

線は一息で引いてしまったほうがきれいにできると思います。



主線を「塗りの色」に合わせると、やわらかい感じになります。主線の色や濃さによっていろいろな効果が出るので、試してみてください。



部分アップ

重ね塗りは近い色を使うときれいです

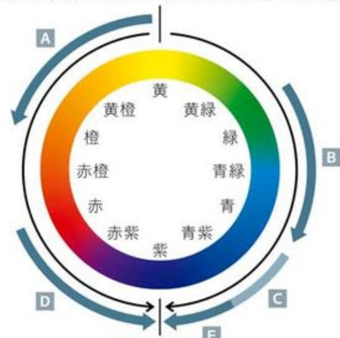
色鉛筆の重ね塗りは基本的に2つの方法を使っています。

(1)下塗り → 一番濃い色 → 中間色
(2)下塗り → 中間色 → 一番濃い色

重ねる色は近い色同士を使うときれいです。色環で並んでいる色の配列のように、紫の方向へ「カゲの色」を選択していくとよいでしょう。

黄色→紫、黄緑→紫 のような諧調で塗っていけばきれいに仕上がると思います。たとえば、下塗りが黄色の場合、中間色は橙、カゲは赤系にします。黄緑の場合、中間色は緑、カゲを青にするとよいでしょう。

もっとも明るい黄を始点にして、終点の紫に向かって色を選んでいきます。

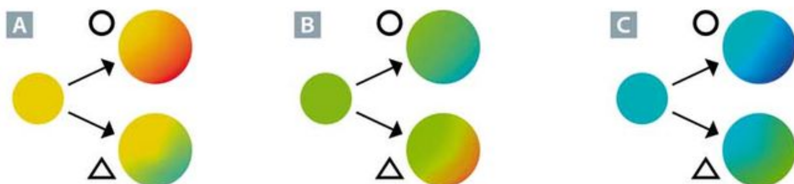


赤紫にする　どちらでもOK　青紫にする



紫が中間色の場合、明るい色を入れるとよいです。

重ね塗りの色選び



黄色のカゲに緑方向の色を入れたり、緑のカゲに赤方向のカゲを入れると違和感があります。

色環につけた矢印と逆方向の色をカゲに入れるとやや違和感があります。

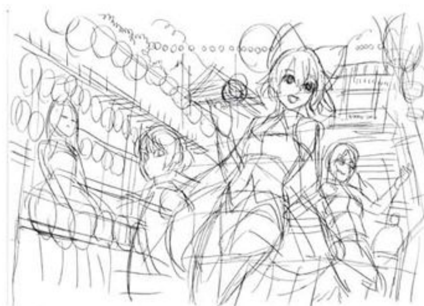
鉛筆

博麗霊夢&霧雨魔理沙&秦こころ、河城にとり ——

（はくれいれいむ きりさめまりさ はたの かわしろ）

キャラクターについて

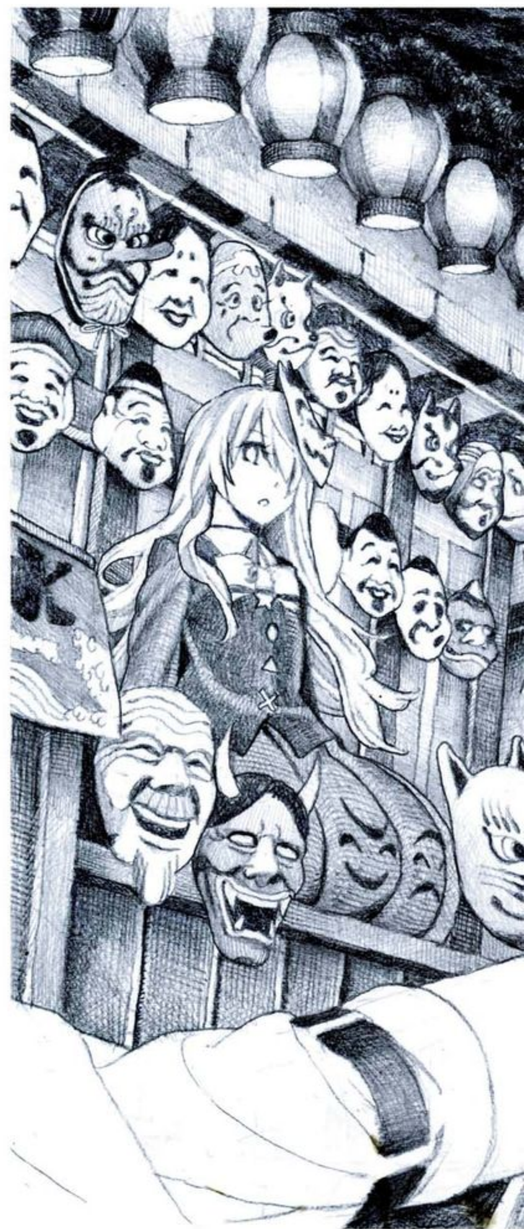
幻想的で静謐ながらどこか奇妙な世界観を持つ幻想郷の賑わいとそこに住む奇妙な妖怪達や人間の交流を描きたいと思いました。夏祭りは種族の違いを越えて楽しめるそんな交流の場のひとつです。祭事には欠かせない巫女である霊夢、騒ぐことが大好きな魔理沙、お面屋のこころ、好事家で好奇心旺盛なにとりなど楽しく賑やかな雰囲気にしてみました。



構図を少し変更したラフ。構図とキャラクターのアタリの段階です。



アタリから線画へ。



『幻想郷の夏祭り』
コピー用紙
A4（21×29.7cm）
鉛筆



部分アップ

＊メイキングは 94ページ

ノビタ

霊夢は特にお気に入りのキャラクターです。巫女装束のシンプルなデザインをおさえつつ、フリルやリボン、袖のアレンジが大胆でとてもかわいらしく、シルエットで見て一目でそれとわかる、とてもいいデザインだと思います。少し生意気でひねくれていますが、どこか憎めないキャラクターも好きです。



初期段階のラフ。キャラクターのポーズや背景のアングルを検討中。

水墨

射命丸文＆犬走椛——たかはる

キャラクターについて

文と椛が「綺麗な景色があるとの情報をもらって、目的地である滝を見つけて休憩している」というイメージを、水墨で描かせていただきました。自然に囲まれた世界である東方 Project というすてきな作品は、水墨にとても合うと思っております。



『天狗散策図』
山水 水墨画用紙
F4判(33.3×24.2cm)
墨

＊メイキングは 100ページ


筆ペンによるラフ。
背景とキャラクターの位置関係を確認しています。

墨の濃淡は4段階

4種類の墨液を紙に塗った色見本です。これらの濃淡を使い分けて
キャラクターや背景の多様な色合いを表しています。


淡墨


薄墨


中墨


濃墨









4種類の濃度に調整した液状の墨です。練り墨（濃厚な墨汁のような画材）を水で溶いて墨液をつくり、4つのビンに入れています。墨を硯ですって描くこともあります。

筆づかいの例

筆の傾け方や動かすスピードによって線や面ができます。
4段階の濃淡とシャープな線からにじみやぼかしの効果までを生かして作品を描いています。

筆を立てると「線」

筆の穂先だけが紙に触れるので、細い線が描けます。



「線」を素早く引くと

細い線が描けます。途切れた感じの線になっています。



「線」をゆっくり引くと

にじんだ線になります。



筆を寝かせると「面」

筆の穂全体に薄墨を含ませ、乾かないうちに穂先へ濃墨をつけて引くと
一筆でグラデーションができます。



「面」を素早く引くと

かすれた面ができます。



「面」をゆっくり引くと

くっきりとした面が描けます。墨液の水分が多いとにじむこともあります。



はじめに



『魅魔様』
著者の三澤寛志の初東方イラスト。スティッカムで配信しながら描き「東方Projectの魅魔様を描きました」というタイトルでpixivに投稿したもの。
*pixivとはイラストの投稿や閲覧でユーザーが交流できるソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）。

初めての東方アナログイラスト こんなに夢中になって描き続ける日が来るとは、まったく想像もしていませんでした。

私が初めて描いた東方Projectのキャラクターは「魅魔（みま）」でした。「旧作」と呼ばれるPC-98版で発表された「東方靈異伝（とうほうれいいでん）」初出の悪霊キャラです。

描くきっかけとなったのはイラリク（イラストリクエストの略）です。2009年の５月、イラストSNSのpixivに投稿し始めてから丸一年経ったのを記念して１周年記念イラリクを思い立ち、ネット上でリクエストを募ったところ、いくつかの候補の中に「魅魔」がありました。私の中に見えてきた「魅魔」の印象は、透明水彩絵具でザックリ描くのがふさわしいと直感して作品化してみました。

東方Projectは前々からイベント（同人誌即売会）などでよく見かけていましたが、本格的にキャラクターを描こうとしたことはありませんでした。イラリクが運命の巡り合わせとなり、では描いてみよう！ といろいろ調べてみると、これがなかなか面白くてすっかり魅了されてしまいました。以降、気になったキャラを描いていくようになった訳です。

「デジタルで描くイラスト」と「アナログで描くイラスト」を描く際の 労力、難易度、価値などは、ここ十数年で逆転したように思います。



イベント会場での原画展示風景。同人誌即売会のサークルスペースで同人誌と一緒に飾ると、POPなどよりも注目されて効果的です。

以前に比べると「アナログ」のほうが難しくて面倒な印象になってきたようです。しかし、イベントでおなじみになっている「スケブ」などは、用意した画材を使ってアナログで描くことに意味があります。描いてもらったファンにとって、憧れの作家さんの「手描き」イラストはかけがえのない宝物になるでしょう。コピーされたペーパーとは桁違いの価値ある逸品です。

もちろん、「デジタル」と「アナログ」のどちらにも良いところがあると考えています。「デジタル」の多様な色塗りや効果は興味深いですし、失敗したら元に戻れるという最大

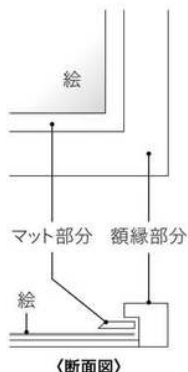


仲間を募ってグループで展示会。このグループ展は飲食店の壁面を借りて展示をした例です。ギャラリーを借りての展示もいいですね。

グループ展 **「東方繪画展７三人展」**
スポーツカフェ ヤンキース（横浜・関内）

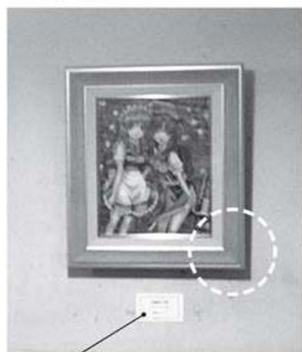
● デッサン額



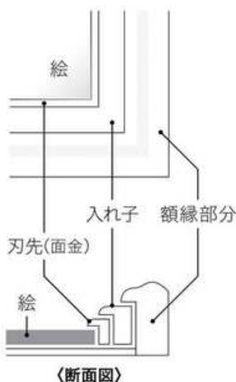


〈断面図〉

● 油絵額



作品タイトル、技法、作家名が入ったものをキャプションと呼びます。



〈断面図〉

*ガラスは省略しています。

の利点があります。「アナログ」の良いところは、絵が「もの」としての存在感を持ち、描き手の持ち味や思いを伝えるところでしょう。

これからイラストに挑戦する方やデジタルを描いている方々に、東方キャラをきっかけにして水彩の筆やマーカーを持ってくれる人が増えたらうれしいです。手で描くということに長年親しんできた私は、一人でも多くの人にお気に入りの画材で「アナログ」作品をつくってみてほしい、時間を忘れて没頭する楽しさを広げたいと願っています。

三澤 寛志

額装アドバイス

ライター／フリーギャラリスト **大張健太郎**

お気に入りの一枚が仕上がったら、額装（作品を額縁に入れ、飾れる状態にすること）にチャレンジ。アナログ作品の最大の特徴は、それが現実に存在する“もの”であるということ。キャンバスや紙の手触り、絵具の匂い、そして確かな存在感。芸術とは、本来、五感すべてをフル動員して楽しむものだ。その作品のもつ存在感を大きく高めてくれるのが、「額縁」というアイテムである。
額縁の種類は大きく分けて、キャンバスやパネルなど厚みのあるものを入れる「油絵額」と、水彩画やデッサンなど、紙のような薄い作品を入れる「デッサン額」の２種類がある。額縁を選ぶには、お店に直接作品を持ち込むことが一番良い方法だ。

＊スケブとは、スケッチブックの略。同人誌即売会などでファンが作家さんにスケッチブックを預けて「手描きイラストを依頼すること」を、「スケブをお願いする」などと言います。

もっと東方イラストを楽しみましょう

本書は通称「アナログ」と呼ばれる、手描きイラストの描き方とその魅力を「東方キャラ」をモデルとして紹介する技法書です。
著者を含む16名の作家が、透明水彩、油絵、コピック、色鉛筆と鉛筆などの画材を巧みに使いこなして、
東方Projectに登場するキャラクターを鮮やかに描き出します。



『華やかな霊夢』

メイン主人公の博麗 霊夢（はくれい れいむ）は人気の高いキャラクターです。第２章の画材別メイキングの各トップページでは、この線画の部分を透明水彩、油絵、コピックなどの画材で塗り絵しています。

「華やかな霊夢」のコスチュームには著者によるアレンジが入っていて、フリルたっぷりの仕上がりになっています。こういった服装や髪型などに自分なりの変化をつけるのも、二次創作の楽しさの一つです。ファンによって、いろんなスタイルやポーズで生き生きと個性的なキャラが描かれ、作品を見る人達にも楽しまれています。

「東方Project」主なゲーム作品と主要キャラクター一覧

〈主人公〉
- 博麗 霊夢
- 霧雨 魔理沙

（旧作 省略）

東方紅魔郷 第6弾
- フランドール・スカーレット
- レミリア・スカーレット
- 十六夜 咲夜
- パチュリー・ノーレッジ
- 小悪魔
- 紅 美鈴
- チルノ
- 大妖精
- ルーミア

東方妖々夢 第7弾
- 八雲 紫
- 八雲 藍
- 西行寺 幽々子
- 魂魄 妖夢
- プリズムリバー
- リリーホワイト
- アリス・マーガトロイド
- 橙
- レティ・ホワイトロック

◎東方萃夢想 第7.5弾
- 伊吹 萃香

東方永夜抄 第8弾
- 藤原 妹紅
- 上白沢 慧音
- 蓬莱山 輝夜
- 八意 永琳
- 鈴仙・優曇華院・イナバ
- 因幡 てゐ
- ミスティア・ローレライ
- リグル・ナイトバグ

東方花映塚 第9弾
- 四季映姫・ヤマザナドゥ
- 小野塚 小町
- 風見 幽香
- 射命丸 文
- メディスン・メランコリー

東方風神録 第10弾
- 洩矢 諏訪子
- 八坂 神奈子
- 東風谷 早苗
- 犬走 椛
- 河城 にとり
- 鍵山 雛
- 秋 穣子
- 秋 静葉

◎東方緋想天 第10.5弾
- 比那名居 天子
- 永江 衣玖

東方地霊殿 第11弾
- 古明地 こいし
- 霊烏路 空
- 火焔猫 燐
- 古明地 さとり
- 星熊 勇儀
- 水橋 パルスィ
- 黒谷 ヤマメ
- キスメ

東方星蓮船 第12弾
- 封獣 ぬえ
- 聖 白蓮
- 寅丸 星
- 村紗 水蜜
- 雲居 一輪&雲山
- 多々良 小傘
- ナズーリン

ダブルスポイラー 第12.5弾
- 姫海棠 はたて

妖精大戦争 第12.8弾
- サニーミルク
- ルナチャイルド
- スターサファイア

東方神霊廟 第13弾
- 二ッ岩 マミゾウ
- 豊聡耳 神子
- 物部 布都
- 蘇我 屠自古
- 霍 青娥
- 宮古 芳香
- 幽谷 響子

◎東方心綺楼 第13.5弾
- 秦 こころ

東方輝針城 第14弾
- 堀川 雷鼓
- 少名 針妙丸
- 鬼人 正邪
- 九十九 八橋
- 九十九 弁々
- 今泉 影狼
- 赤蛮奇
- わかさぎ姫

〈音楽CD〉
- 稗田 阿求
- 宇佐見 蓮子
- マエリベリー・ハーン

〈書籍〉
東方香霖堂
- 森近 霖之助

◎は「黄昏フロンティア」との共同開発作品。
＊「東方Project」にはゲーム、音楽、小説など多数の作品があり、参考書籍も数多く出版されています。

末永く愛されるキャラは、じっくり制作するアナログにピッタリ

　皆さんご存知の通り、東方Projectとは同人サークル「上海アリス幻樂団」によるゲーム、音楽、書籍による作品群のことです。「弾幕系シューティングゲーム」はWindows版でも10年以上の歴史があり、新作もほぼ毎年発表されています。25〜26ページで集合絵を紹介する「東方紅魔郷」「東方妖々夢」「東方永夜抄」のゲーム作品とそのキャラクター達は10年前に発表されたものですが、今でもとても人気があって愛され続けています。制作する度に道具を選び、手間ひまかけてじっくり取り組むアナログの制作には、こういった皆に長く親しまれているキャラクターが向いているのではないかな、といつも実感しています。

目次

*本書に掲載された画材・道具は、作家の皆さんが愛用されているものをご紹介しましたので、名称やパッケージなどが変更となっているもの、すでに製造が中止になっているものがあります。HPアドレスなども変更される場合があります。

寄稿いただいた東方アナログ絵師の皆様とアナログイラストを愛する全ての皆様、
そして東方Project原作者のZUN氏に心より感謝申し上げます。

三澤 寛志

第1章

透明水彩で描かれた東方キャラたち

アナログで東方キャラを描こう…透明水彩によるイラストづくり

著者である私はもともと「デジタルで描くイラスト」がない時代から絵を描いてきましたので、ごく自然にアナログの画材を使ってキャラクターを描いています。アナログで描く仲間の中には、東方Projectの世界が持っている、ちょっと古風で懐かしいような印象が、アナログの絵の手づくり感にマッチしていると感じる人も多いようです。イベント会場などでアナログの原画作品があると「目立つ」という理由で描き始めた作家さんもいます。動機はいろいろあっても、キャラに息吹を与えるべく、心を込めて線を引いたり絵具を置いたりする作業はとても充実しています。きっと「デジタル」で東方キャラを描いている方々も同じ思いでしょうね。

キャラクターは1人を描くのも楽しいが、集合絵ならもっと楽しい

ここでは「集合絵」のイラストを紹介しましょう。ゲーム作品のキャラクターを描く楽しさの一つは、登場する複数のキャラを組み合わせたイラストづくりにあります。１人を描くときでもその個性を引き出してキャラらしさを演出したいのですが、数人を組み合わせればそれぞれの役割がぐっとわかりやすくなります。キャラの組み合わせは自由ですが、ここでは原作に沿ったグループの集合絵を例に見ていきます。下のモノクロ作品は「東方花映塚」初出のキャラ５人を描いたものです。キャラ独特のコスチュームや持ち物が引き立つ、さりげないポージングを工夫しました。



「東方花映塚」初出キャラの皆さん

悔悟棒（かいごぼう）を手にした映姫様を中心に置いた集合絵です。

手前中央：	四季映姫・ヤマザナドゥ（しき えいき・やまざなどぅ）
手前右：	小野塚 小町（おのづか こまち）
奥左：	風見 幽香（かざみ ゆうか）
奥：	射命丸 文（しゃめいまる あや）
手前左：	メディスン・メランコリー

自分好みのシチュエーションでキャラを配置しよう

キャラクターだけでなく、背景や画面全体の色選びも凝ってみたくなります。「東方紅魔郷」「東方妖々夢」の集合絵は、それぞれひとまとまりのグループを配置した作品で、キャラクター達のイメージに合った背景を描いています。メンバーに思い思いの決めポーズをとらせたり自然な日常のシーンをとらえてみたりと、構図のアイデアがどんどん湧いてきます。私は二次創作と呼ばれる、ファンによる作品づくりの活動を通して東方Projectに惹かれ、ゲームや音楽などに親しむようになっていきました。上海アリス幻樂団を主宰されるZUNさんがある一定のルールの元に二次創作を認めてくれているので、このような醍醐味を味わうことができるのだと感謝しています。同人誌などでイラストだけを描く人もいれば、ゲームに音楽に書籍にと楽しみの範囲を広げることもできるのが、東方Projectの奥の深さだと思います。



「東方紅魔郷」紅魔館にお住まいの皆さん

背景は紅魔館をシルエットにして、
紅い霧に染まったイメージの作品に仕上げました。

奥右：	フランドール・スカーレット
奥左：	レミリア・スカーレット
手前左より：	十六夜 咲夜（いざよい さくや）
	パチュリー・ノーレッジ
	小悪魔（こあくま）
	紅 美鈴（ほん めいりん）



「東方妖々夢」白玉楼の主従と八雲一家の皆さん

白玉楼にお住まいの幽々子様と警護役の妖夢、
そして八雲紫様とその式神の八雲藍、藍の式神の橙のお花見シーンです。

中央：	八雲 紫（やくも ゆかり）
手前右：	八雲 藍（やくも らん）
奥右：	橙（ちぇん）
手前左：	西行寺 幽々子（さいぎょうじ ゆゆこ）
奥左：	魂魄 妖夢（こんぱく ようむ）



「東方永夜抄」プレイヤーが操作する自機キャラの皆さん

妖怪と人間で１組の自機になっています。

奥：**西行寺 幽々子**（さいぎょうじ ゆゆこ） ＋ 奥左：**魂魄 妖夢**（こんぱく ようむ）
中央：**レミリア・スカーレット** ＋ 奥右：**十六夜 咲夜**（いざよい さくや）
左端：**八雲 紫**（やくも ゆかり） ＋ 手前左：**博霊 霊夢**（はくれい れいむ）
右端：**アリス・マーガトロイド** ＋ 手前右：**霧雨 魔理沙**（きりさめ まりさ）



「東方永夜抄」ボスキャラの皆さん

つかみ合いをする妹紅と輝夜、周囲のそれぞれのキャラの表情に変化をつけました。

奥左：**リグル・ナイトバグ**　奥右：**因幡 てゐ**（いなば てゐ）
中央右：**鈴仙・優曇華院・イナバ**（れいせん・うどんげいん・いなば）
中央左：**ミスティア・ローレライ**
左端：**上白沢 慧音**（かみしらさわ けいね）　右端：**八意 永琳**（やごころ えいりん）
手前左：**藤原 妹紅**（ふじわらのもこう）　手前右：**蓬莱山 輝夜**（ほうらいさん かぐや）

集合絵からより親密さを強めた「カップリング」作品へ

このコーナーで紹介した集合絵は、特定のゲーム作品に登場したキャラ達を集めて描いたものですが、もっと別のくくり方で描いてみてもいいでしょう。これまでの作品群に登場したすべてのキャラが大集合する壮大な計画でもいいですし、妖精だけや鬼だけなど、好きなカテゴリーでチャレンジしてください。集合絵は人数が多くて大変だなと思ったら、「カップリング」と呼ばれる２人組の作品から取り組んでみてもよいでしょう。本書のメイキングや作品はそれぞれの作家さんお気に入りのキャラをカップリングで描き下ろしてもらったものがほとんどです。

東方キャラの大多数は少女なので、恋人同士のペアを指す「カップリング」という言葉が当てはまるかどうかは意見が分かれるかもしれませんが、ゲームの設定上で親密な間柄だったり仲が良さそうだったりする２人を一緒に描くと、より華やかで絵になるシーンが表現できそうです。二次創作では作者それぞれの自由な感覚でいろいろなペアがつくられているようです。お気に入りの画材をいろいろ試して、魅力いっぱいの東方イラストを創造してください。

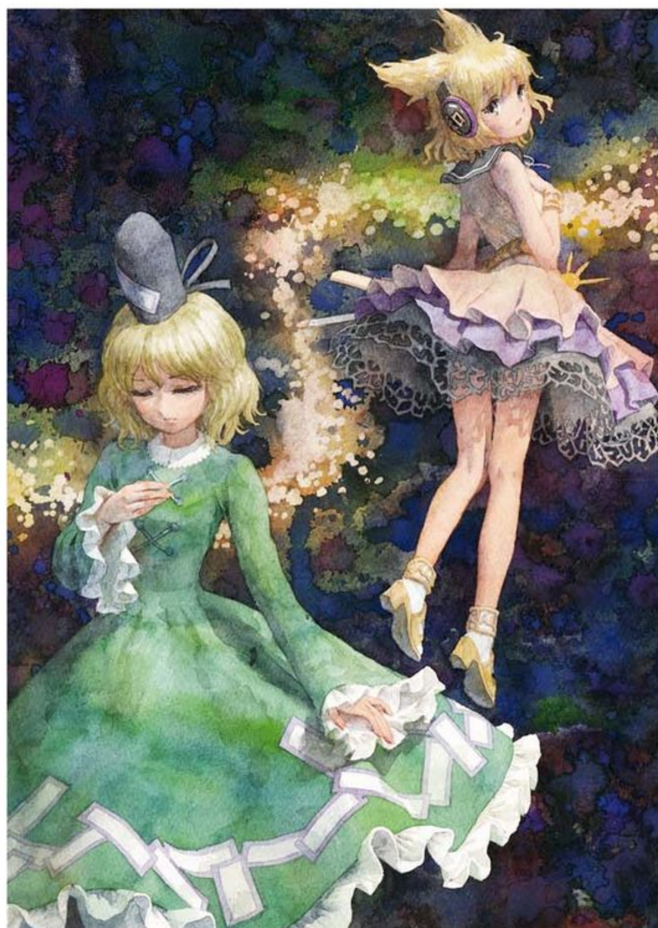


カップリング



「東方紅魔郷」パチュリー・ノーレッジ＆小悪魔（こあくま）

４面ボス＆中ボスのペアです。25ページの集合絵から２人を選んでカップリング作品にしました。







「東方神霊廟」蘇我 屠自古（そがの とじこ）＆豊聡耳 神子（とよさとみみの みこ）

6面ボス&5面の中ボス。豊聡耳 神子は聖徳太子、蘇我 屠自古はその妻がモチーフとなっているといわれていますので、歴史上の人物でご夫婦ペアと呼んでいいでしょうか。

透明水彩の基本技法で描いてみよう

東方Projectには数多くのキャラクターが登場します。その中から選りすぐりの15人の特徴を、透明水彩の基本技法を駆使して描いてみます。「平塗り、にじみ・ぼかし、かすれ、洗い出し」の基本テクニックと「ドロッピングとスパッタリング、マスキング」の実践ワザを組み合わせて表現します。

*このコーナーで使用した用紙はアルシュ水彩紙。



東方永夜抄が初出。月の兎キャラで紫色のロングヘアが魅力的です。

ハガキ大（10×14.8cm）

見上げの構図でキャラクターの腿から上をとらえ、ブレザーとスカートの制服風コスチュームと撃つようなしぐさの決めポーズを描きました。



『ば〜ん！』 B4（36.4×25.7cm）

『紫髪の兎』 鈴仙（れいせん）・優曇華院（うどんげいん）・イナバの場合



部分アップ

水彩による髪表現の3要素

全体のグラデーション（ぼかし）

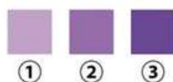
A ぼかし

明るいところから暗いところまで、なめらかな色の移り変わりをつくります。このような明暗や複数の色合いのグラデーションを活用します。



B 平塗り

1回めの平塗りが乾いたら、2回め、3回めの重ね塗りをします。





明暗を2〜3段階で平塗り

C かすれ

水彩では筆の穂先をほぐし、絵具の量を調整してかすれをつくります。ドライブラシとも呼ばれます。



髪のツヤはかすれで

A + B + C で髪表現ができます

『ふりかえる永琳』八意永琳の場合

東方永夜抄が初出のキャラクター。ボリュームのある銀髪をポイントにした作品です。



A5（14.8×21cm）

永琳と蓬莱山輝夜の背中合わせポーズ。



『永琳×輝夜』 A3（29.7×42cm）

暗い色のにじみで背景を描き、髪の毛の形を浮き出させています。三つ編みヘアには反射光をあまりつくらずに、グレーでカゲの陰影を出した例。



部分アップ

三つ編みヘアの描き方



1 下描きに、立体感を意識してうっすらと陰影をつけてみます。



2 かすれ(ドライブラシ)で明暗の境めを描きます。髪の反射光に赤、黄、青などの多色をにじませます。

＊**反射光**…暗くなったカゲの中に明るい光をつくります。周囲の壁や床などからはね返った光が、カゲの中に入ってくる現象をとらえます。



3 髪の毛のすき間や暗いカゲなどを描き込みます。反射を描くと立体感やツヤツヤ感が強調されます。



ラフの時点で髪の毛の立体感を理解しておきましょう。完成画では画面から切ってしまいましたが、欠かせないアイテムの弓を持たせています。

『奇跡の瞳 早苗』東風谷早苗の場合

東方風神録が初出。緑色系の髪の毛もきれいですが、青空を映した緑の目に焦点を当てて描きました。作品タイトルは「奇跡を起こす程度の能力」にちなんでつけています。



B4（36.4×25.7cm）

みずみずしい目の描き方



デフォルメした目を描いてみましょう。上まぶた側のまつ毛を単純化した形にしています。



1 下描きに軽く陰影をつけてみます。



2 肌、髪など周囲の色を置きます。



3 白目に上まぶたのカゲ（影）を落とします。



4 黒目の上半分に「空色」を置きます。



5 黒目の下半分に虹彩（こうさい）の色を塗ります。



6 瞳孔と虹彩のフチを描きます。



『かぐや姫』の目の場合

描き方は早苗とほぼ同じですが、黒目の上半分に深みのある青を使いました。上下のまつ毛を線描きし、下まぶたのフチを入れて少しリアルめにしています。

B4
（36.4×25.7cm）

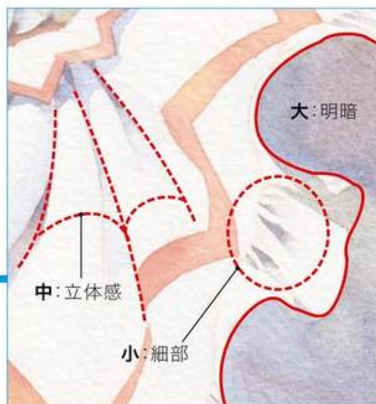
『春ですよー』リリーホワイトの場合



B5（25.7×18.2cm）

東方妖々夢が初出の妖精です。
大づかみな明暗、立体感、細部
をとらえて表現します。

大中小でとらえよう



大…大づかみな明暗で塗り分けます。
中…立体的なひだをとらえます。
小…シワなどを細かく描きます。



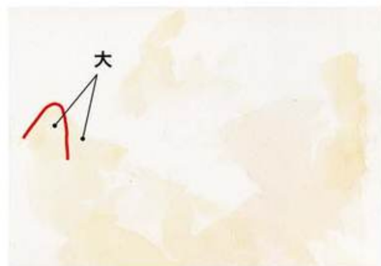
ソデの内側にもカゲをつけます。塗った水が乾かないうちににじみをつくります。ウェットインウェットとも呼ばれます。

3 完成。最初に光の当たった明るい部分とカゲの暗い部分を大きく分けると、形が明確になります。明るい面のカゲ色はごく淡くして、ものの鮮やかな色を引き立てます。

『藍様のZUN帽』の場合



『藍様のZUN帽』



1 あたたかい黄色で明暗を描いて大づかみに形をとらえます。



2 青っぽいカゲ色で背景や陰影をつけていきます。



1 画面の下側背景にマスキングをして乾かします。顔や上半身に淡い青〜紫、黄色でベースになるカゲをつけます。



2 裾から足にかけてはブルーグレー（空の色）を中心に、多色をにじませながら陰影のみを描き進めていきます。

『藍しゃま』八雲藍（やくもらん）の場合



3 布の立体感を出します。顔や背景にも色を置きます。



4 布のシワなどの細部にタッチを入れていきます。



上：モデルさんに藍のコスチュームを着てもらって描いた作品。　右：最初に明暗を分けて光をとらえると、周囲の空気感なども表現しやすくなります。



部分アップ

『亡霊少女』西行寺幽々子の場合

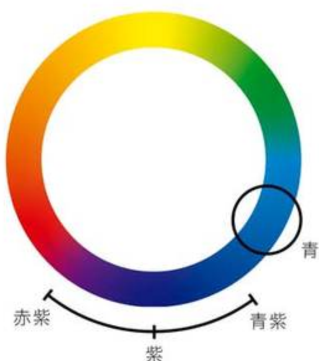
初出は東方妖々夢。白玉楼の亡霊のお嬢様を、グラデーションで配色しました。ご存知の通りグラデーションとは、色を連続させてなめらかに変化させることです。幽々子様の周囲に飛ぶ人魂は、背景部分の洗い出しで表現しました。

人魂はキワをぼかした洗い出しで表しています。 B5（25.7× 18.2cm）

配色テクニック

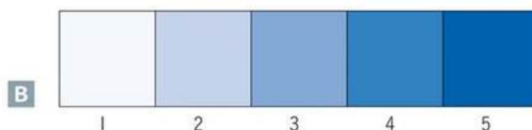


キャラには鮮やかな色を選び、背景には鈍い色を使用。彩度に差をつけています。

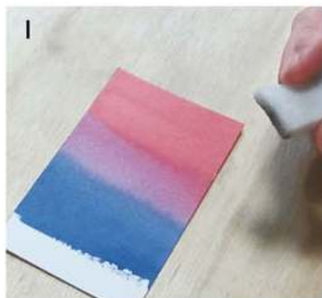




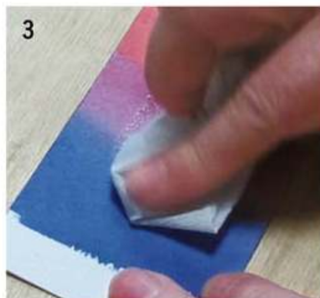
A 色相のグラデーション…鮮やかな色合いを並べた色環の中から一部分を選んで、髪の毛の色合いに使いました。

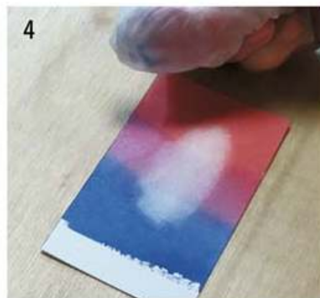


B 明度のグラデーション…青の明るさの変化でシンプルにコスチュームを描きました。

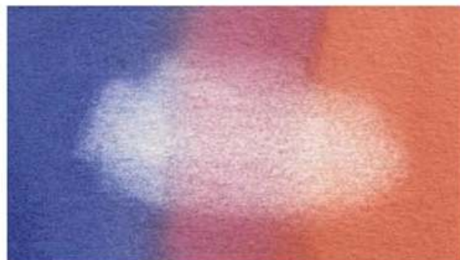









洗い出し前


洗い出し完成

洗い出しの技法

1 塗っておいた絵具を乾かします。

2 水を含ませたスポンジで「軽くたたく」から「ゴシゴシこする」方法まで、様子を見ながら絵具を除去。

3 水分をティッシュペーパーで吸いとります。

4 紙の繊維に染みついた絵具が少し残ります。

『プリズムリバー三姉妹』の場合

ヴァイオリンや弓が浮いている感じを洗い出しで表現。ふわっとした独特のぼかしが効果的です。


部分アップ



面積を変えてピンポイントや大きな部分にしたり、とり去り具合に強弱をつけたりと変化をつけて使います。水彩紙や絵具の種類、洗い出しに使う用具の相性をいろいろ試してみましょう。スポンジや天然の海綿、筆やティッシュペーパーなどが役に立ちます。

初出は東方妖々夢。左からメルラン（トランペッター）、ルナサ（ヴァイオリニスト）、リリカ（キーボーディスト）。
A3（29.7×42cm）

『永遠亭のお姫様』蓬莱山輝夜の場合

東方永夜抄が初出のキャラ。輝夜のコスチュームや背景をドロッピングで描いてみます。

背景の雰囲気とスカート模様の表現に水滴のドロッピングを活用



1 ベースになる色を塗ります。スカートは黄色から橙のにじみで下塗り。よく乾かしておきます。



5 完成。リボンの部分などの細部を描いて仕上げています。

B5(25.7×18.2cm)



2 背景に青と緑を塗り、乾かないうちに水を垂らします。



3 スカートに赤を塗り、同様に水を垂らすと水滴部分に毛玉のようなにじみの模様ができて下塗りの色が現れます。



4 髪の毛を塗っていきます。

水滴を垂らす技法(ドロッピング)　平筆で塗った絵具が乾かないうちに「水」を垂らすと、自然ににじんで模様ができる



1 平筆でベタ塗りします。



2 筆に含ませた水を垂らします。



3 水がにじんで「模様」になります。



ドロッピング前





ドロッピング完成



A3(42×29.7cm)

『美鈴が守ります』紅美鈴の場合

水滴の代わりに溶いた絵具を垂らしたもの

東方紅魔郷が初出。こちらは乾いた画面に絵具を不規則に垂らしたドロッピングです。リズム感に変化をつけ、キャラクターの躍動感を強調しています。

『お燐』火焔猫燐の場合

東方地霊殿が初出のキャラクター。服の柄や発光する部分は、多重マスキングを使って描いてみましょう。
白く残したい部分にマスキング液（マスキングインク）を塗っておく技法が一般的ですが、もう一工夫して下地の色の上にマスキングするワザを使います。

服の模様はベースの色をつけた後にマスキング液で線描きしたものです。部分的にスパッタリング（筆につけて飛び散らす方法）も使ってみました。

B5（25.7×18.2cm）

より濃い色を重ねて模様を描くマスキング技法



ベースの色：模様部分の色を下地として塗っておきます。

1



グレーに見えているところがマスキング液で模様を描いた部分。

2



マスキングが乾いたら、ベースの色よりも濃い色を重ね塗り。

3



ベースの色を生かした模様ができる。

重ね塗りした色が乾いたら、マスキング部分をはがして完成。

マスキング液を使った模様の描き方









1 下地を塗ってある紙にマスキング液で模様を描きます。各段階で画面をよく乾かしてから作業しましょう。

2 乾いたら一段階濃い色を重ね塗りします。この絵具の色が服の布地や背景の色になります。

3 画面が乾いたら、マスキング部分をはがします。ラバークリーナーを手に持って…。ゴム状になったマスキング部分を軽くこすると除去できます。

多重マスキングで発光表現

『宝石の羽根』
フランドール・スカーレットの場合



部分アップ 発光

マスキング液を使った模様の描き方の応用です。フランドールは東方紅魔郷初出のキャラで、個性的な羽根が作品のポイント。結晶部分のベースにはより鮮やかな色を淡く塗り、マスキングしては重ね塗りを繰り返します。周囲に暗い色を使って明るさと暗さの差をつけるのがコツ。

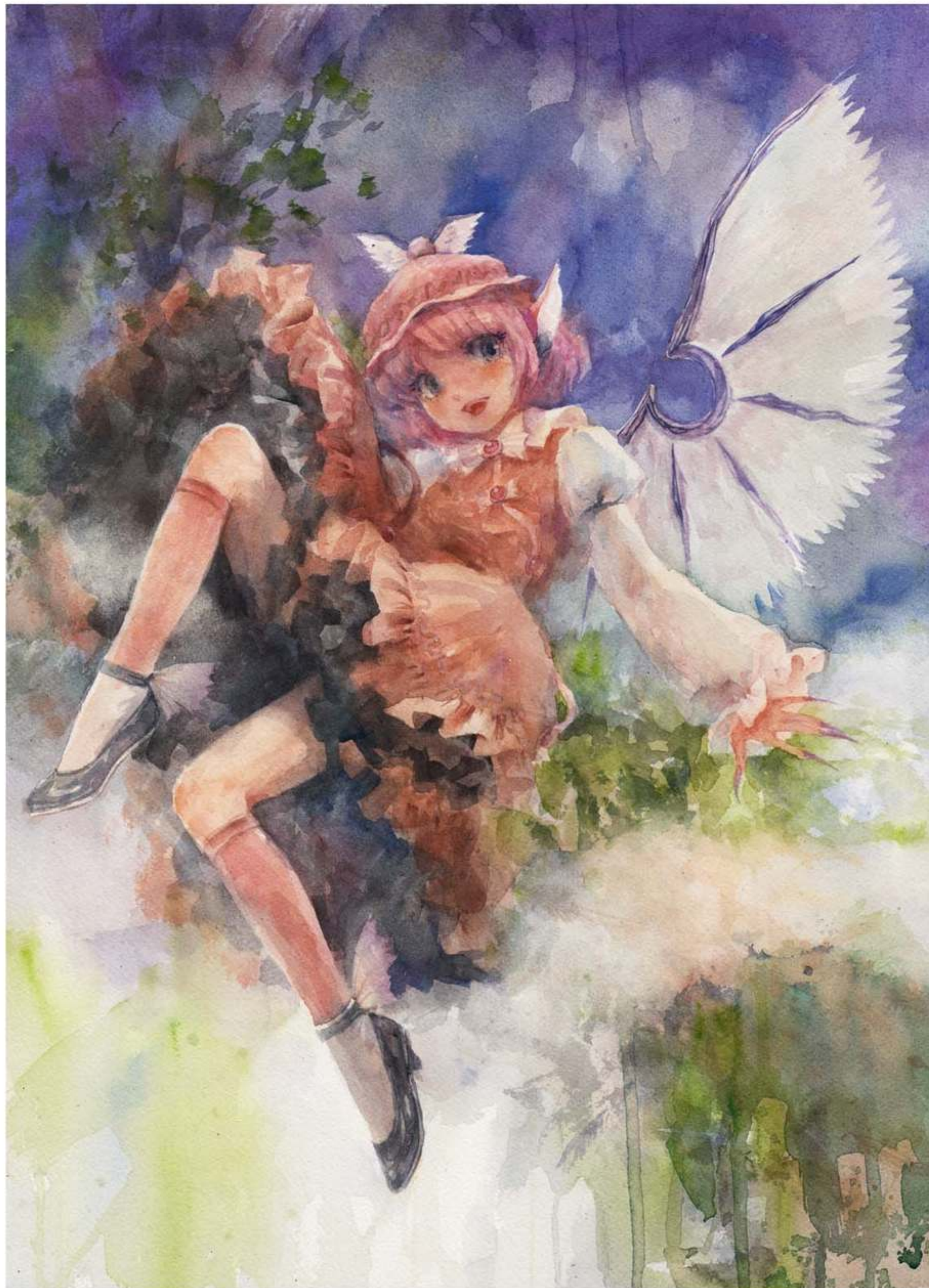


B4（36.4×25.7cm）

＊発光表現のくわしい描き方は、既刊の三澤寛志著「水彩画を描くきほん」（ホビージャパン刊）に掲載。

『踊るみすちー』ミスティア・ローレライの場合

直接水彩技法でバランスを考えて描こう



初出は東方永夜抄。人を惑わす歌声を持つ妖怪の天真爛漫なポーズを短時間描きしました。

完成。短時間描きに向いているので、「深夜の真剣お絵描き60分一本勝負（ワンドロ）」の際などにぜひ挑戦してみてください。

P8（45.5×33.3cm）

直接水彩技法

ラフを参考にして、鉛筆の下描きなどはナシで、透明水彩絵具で直接描きます。



『踊るみすちー』のラフ。シャープペンでA5サイズのノートに描いています。ポーズとだいたいの配置だけ決めておきます。



1 大まかなポーズを多少ズレてもいいという気持ちで描きます。淡い色で大胆に！



2 描き出しより少し濃く、1の形を修正しながら描き進めます。ここでベースになる配色をしています。



3 背景も含めて全体のバランスを見て進めます。つまり、濃淡や大ざっぱなところと細かいところの変化をつけながら描き込むということです。

『傘の下』多々良小傘の場合



線画を準備します。

光とカゲの描き分け例

東方星蓮船が初出のキャラです。日の当たる部分と傘でさえぎられたカゲの部分を色彩で表現してみます。



1 陰影を「カゲ」っぽい色で塗ります。



2 固有色をつけます。固有色とはものの色のことです。



B4（36.4×25.7cm）



2の部分アップ。　光が当たっている部分は、明るくて彩度高め（鮮やかな）の色です。



3 陰影部分を「カゲ色」に寄せた固有色で描きます。固有色も光が当たった部分とカゲの部分では見え方が変わります。カゲ色に青紫を使いましたが、光の情況によって赤みや緑みなどが使われることもあります。

4 完成。細部を調整して仕上げます。カゲの中でも脚や顔、手は肌色に見えるように工夫します（66ページ参照）。

第2章

カップリングされたキャラたちの画材別メイキング

キャラのカップリングの基本

イラストを描く際、ラフをつくってイメージを練りますが、カップリングと呼ばれる複数のキャラを描く場合は、横に並べたり前後関係を持たせたりしてみると楽しさもぐっとふくらみます。最初から画面に２人を配置するのは難しいなと思ったら、「１人ずつ」描いた絵をいくつか用意して、組み合わせてみてはどうでしょう。その基本的な方法で東方風神録（とうほうふうじんろく）に登場する秋姉妹の構図を組み立ててみます。

１人ポーズから入るカップリングの例

1 アタリをとらずに直接水彩技法で、水彩紙にいきなり描いていきます。部分的に鉛筆で形を補いながら、１人のポーズを短時間描きで数枚仕上げておきます。４点とも B5（25.7×18.2cm）くらいの大きさの紙に１時間で描いています。



サツマイモをかかえた秋穣子（あきみのりこ）の作品。穣子は妹で豊穣の神様です。



スカートを広げていろんな収穫物をかかえるポーズにした穣子の作品。



姉の秋静葉（あきしずは）も描いてみました。紅葉の神様です。



ポーズを変えて描いてみた静葉の作品。



2 パソコン上で絵を組み合わせてみます。穣子の作品は左右反転させてみました。



3 画像を淡くしてプリントします。そこからシャープペンで線画を起こします。ポーズを少し変え、2人の前後関係を調整しています。



4 さらにトレスをして細部を描いていきます。トレーシングペーパーを使っても同じ作業ができます。



5 安定感がある構図に動きを出すために、あえて絵を傾けてみましょう。斜めにするとキャラクターの形も四角い画面へ大きめに配置できます。

さあ、線画の完成です。
着色は皆さん好みの画材を選んでください。

透明水彩

透明水彩は絵具と筆と水、そして水彩紙を用意して描きます。チューブに入った透明水彩絵具は、パレット上に絞り出して準備。乾燥して固まったものは水を含ませた筆で溶かして使います。筆は日本画用・デザイン用の竹軸の筆が使いやすく便利。ナイロン毛や天然毛の水彩筆も人気があります。





三澤さん愛用のパレットと筆一式。
筆類を持ち運ぶ際には、穂先が傷まないように筆巻きで束ねておきます。



みりさんの画材・道具一式。
使用している絵具はホルベインの透明水彩です。ペーパーパレットを使っているので、必要な色だけチューブから絞り出して制作しています。筆は106ページで解説しています。
＊メイキングは56ページ参照。



強弱のある線塗りや描き込みには丸筆（彩色筆など）、画面全体を平塗りする際や規則性のあるタッチなどには平筆、細部は面相を使っています。
＊メイキングは62ページ参照。



デザイン用のプラスチックパレットを赤系と青系で2枚用意しています。

シノアサさんの画材・道具一式。
パレットは２枚に分けて使用。メイキングに使った水彩紙はウォーターフォード水彩紙のホワイト（中厚口・中目）です。筆は平筆、丸筆（彩色筆など）、面相筆。透明水彩絵具は海外や日本のメーカーのものを各種そろえています。写真右は、お気に入りの水彩絵具３色。＊メイキングは50ページ参照。



ウィンザー＆ニュートン
アーチスト・ウォーターカラー
コバルトターコイズライト

シュミンケ ホラダム透明水彩絵具
カドミウムレッドオレンジ

ホルベイン専門家用透明水彩絵具
ウルトラマリンライト

透明水彩で霊夢を塗り絵——三澤寛志



1 肌から塗ります。



2 パーマネントイエローオレンジにピンクやジョンブリアンを混色して塗ってみました。





3 前髪がヒタイにつくるカゲ(上)、顔や首の右側のカゲ(下)を重ね塗り。くっきりとしたカゲは画面が乾いてから塗ります。ジョンブリアンに赤を混ぜたカゲ色です。



ワトソン紙　ハガキ大(14.8×10cm)
平塗りと重ね塗り、かすれ(ドライブラシとも呼びます)、ぼかしの基本技法を使って描きました。

かすれで髪のツヤツヤ感表現



面相筆の穂先をバラバラにしておきます。



4 頭部てっぺんの丸みに沿ってかすれた線を入れます。



5 髪の流れに合わせてかすれた線を入れます。



6 前髪を塗ります。塗り残した部分が天使の環(明るい部分)になります。ウルトラマリンとバーントシェンナやバーントアンバーを混ぜて、髪の色合いをつくります。



7 瞳の中を髪の色合いを薄めたもので塗ります。



8 目の上のほうに青っぽいカゲを入れます。



9 オペラとオレンジを混ぜた赤橙色でホオ染めします。



10 水を含ませた筆でホオをぼかしたら、唇も同じ赤橙色でカゲをつけます。

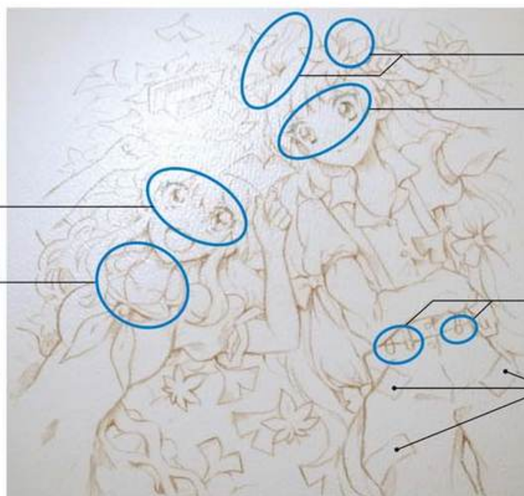
上白沢(かみしらさわ)慧音(けいね)&藤原妹紅(ふじわらのもこう)——シノアサ



『日向に染まる』完成作品(2ページ)

マスキングにはナイロン製など人工毛の筆を使用。すぐダメになるので高いものは使わないほうがいいです。マスキングインクは水分が飛ぶと塗りにくくなるので乾燥したら随時水を足すといいですが、水を足しすぎて塗ると紙にしみ込んでしまい、後ではがしにくくなるので気をつけてください。

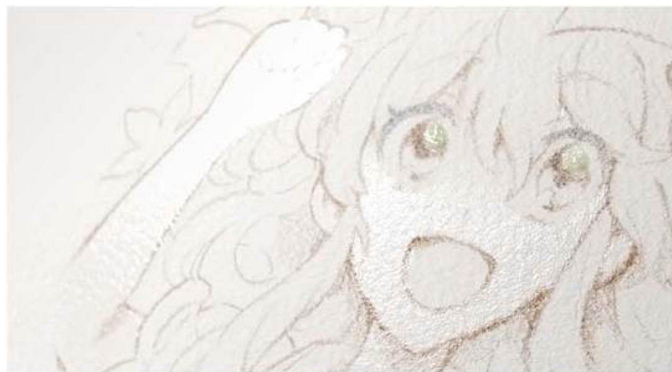
マスキングの場所



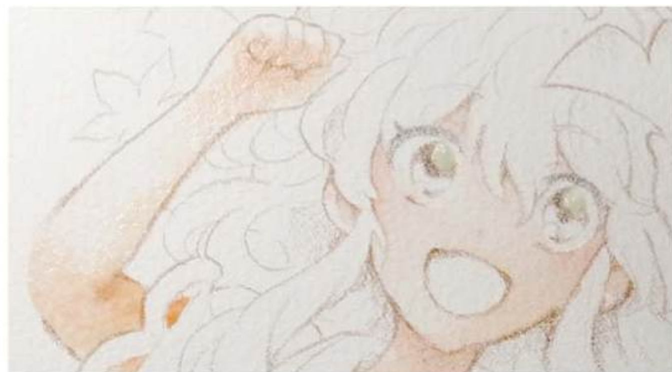
下絵を水彩紙にトレスし、水張りをした段階。ドライヤーで水張りテープ部分の上もよく乾かしてから白く残したいところをマスキングします。



ホルベインのマスキングインク使用。



1 マスキングが乾いたら、慧音の顔から首、腕と手に水を塗っておきます。紙が水分を含んでいる部分に絵具がしみ込みます。にじみ効果などある程度計算して塗っていきます。



2 肌色はカドミウムレッドオレンジ(S)、バーミリオン、ネイプルスイエローなどを混ぜて使います。



3 妹紅の顔から首にも同じように水を塗ります。



4 肌色を置きます。

5 肌はホオや関節部分、カゲになる部分などに赤みを濃いめに挿すように塗っていきます。濃くする部分は一度に絵具を筆に含ませて塗ってもきれいに塗れないので、紙の繊維に絵具の顔料をしみ込ませるイメージで、薄く絵具を溶いたものを塗り、半乾きになったらまた塗るということを何回か(大体2、3回)繰り返します。



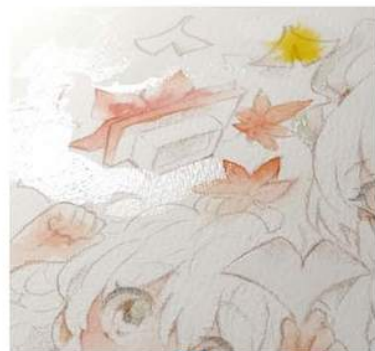
肌の色はほかの色で濁らせたくないので最初に塗る



6 口の中にも水を塗ってから、色をつけていきます。



7 慧音の帽子のリボンや紅葉にスカーレットレーキ、バーミリオンなどを塗ります。同じように水を塗って、色を置いてにじませる感じです。







8 背景（左上）にあるイチョウなどに黄色をにじませます。パーマネントイエローライト、カドミウムイエローペール、レモンイエローを使用。



9 ちょっと水が多かったので、ティッシュペーパーで吸いとっています。





10 妹紅の目や髪に色をのせます。カゲ色はマゼンタ系の赤に黒や青を少し混ぜて紫色っぽい色にして塗っています。

POINT

髪のカゲ色

ローズマダージェニュイン(W)
＋
アイボリブラック
＋
ウルトラマリンディープ





11 ズボンなど広範囲を塗るときは水を塗ってから、水で溶いた絵具を含ませた筆を紙に置く、という感じで絵具をにじませます。

12 紙の上で黄色と赤をにじませて色の濃淡をつくります。輪郭をカッチリさせて塗りたいときは、塗ったところが乾いてから重ね塗りします。

＊絵具名の後の(S)はシュミンケのホラダム透明水彩絵具、(W)はウィンザー＆ニュートンのアーチスト・ウォーターカラーの略記号です。略記号なしの絵具名はホルベインの専門家用透明水彩です。

暖色系でまとめたいから、「緑色寄りの青」をつくるイメージで



13 体的に暖かい印象にしたかったので、慧音の青いメッシュが入る髪にもネイプルスイエローを挿します。



14 マリンブルーに少し緑系の絵具を混ぜたものを塗り、画面上で混色させて緑っぽい色にしました。



15 ソデにカゲをつけます。妹紅のシャツのカゲ色と同じ緑っぽい混色です。



16 慧音の服部分に水を塗ります。広い範囲を塗るときは、特に念入りに紙を湿らせておきます。



17 乾かないうちに青を置きます。色が広がって、濃淡のあるふわっとしたにじみができます。



18 マリンブルー、コバルトブルー、アイボリブラックにグリーンなどを混ぜ、紫寄りよりも暖色に近い「緑色寄りの青」をつくるイメージで塗っていきます。



19 慧音の目に茶色の色合いをつけていきます。バーミリオン、アイボリブラックを混ぜて茶色っぽくしたものを使います。



20 重ね塗りをして、中心の瞳孔を少しずつ濃くしています。



21 濃淡をつけて透明感を出すために、再び絵具を重ねています。



22 妹紅のサスペンダーやリボンなどに赤を塗ります。

POINT

シャツのカゲ色

半乾きになったら塗り重ねて少しずつ濃くしていきます。

イエローオーカー ＋ マリンブルー ＋ アイボリブラック



23 赤い色を重ねて濃淡をつけ、形の変化を表しています。



24 落ち葉など暖色系のカゲの部分にも青系の絵具を使っているのは、手前の慧音が全体的に青色で浮いているので、画面全体の印象をなじませるねらいがあります。慧音の服のカゲ色にも赤系の色を使っています。

全体の印象をなじませて仕上げていく



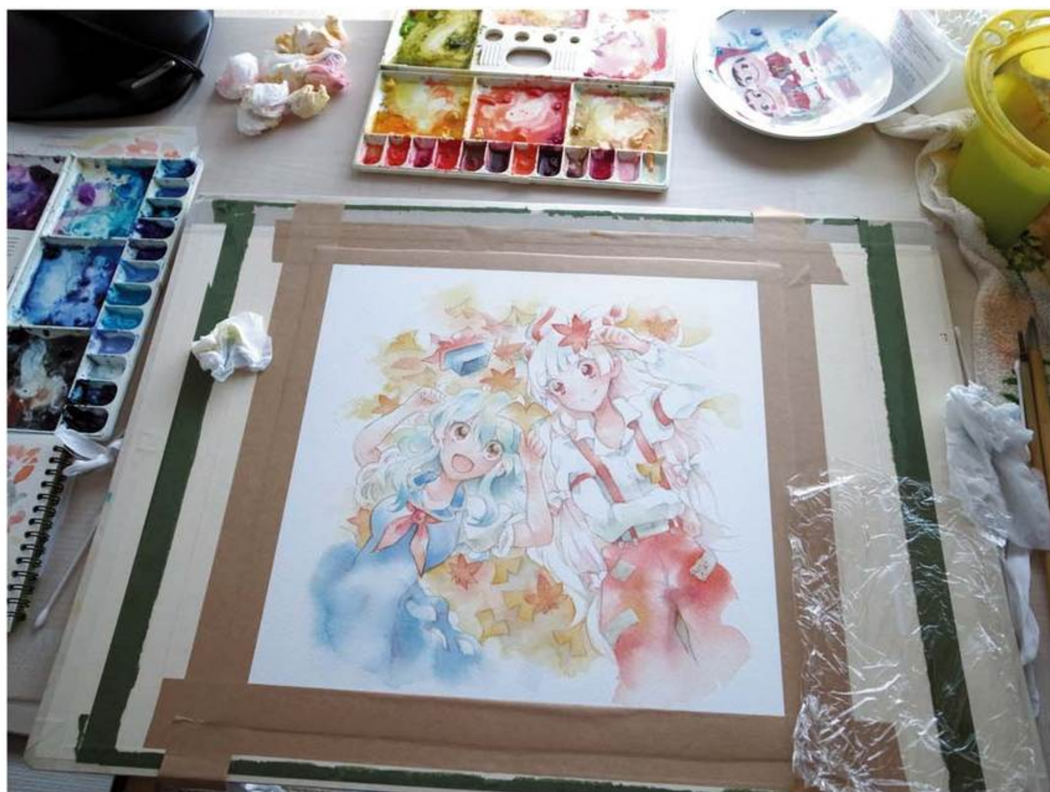
25 妹紅の前髪に水を塗ります。



26 青みのカゲ色をにじませて、画面全体の色合いをなじませます。



27 絵具をにじませて濃くなった場合は、ティッシュで少しふきとります。今回は全体的に暖色系でまとめると決めていたので、背景を塗るときにも迷ったりしませんでした。先にどんな配色にするか考えておくことが大事だと思います。



パレットは2枚。赤や青にもかなりの色幅（絵具の種類）があるので、パレットのあちこちに出していると「ここに出した絵具はどんな色だったっけ」とわからなくなってしまうので、できるだけ同系色で分けるようにしています。パレットの広いところであらかじめ混色したり、紙の上で塗りながら混色したりします。

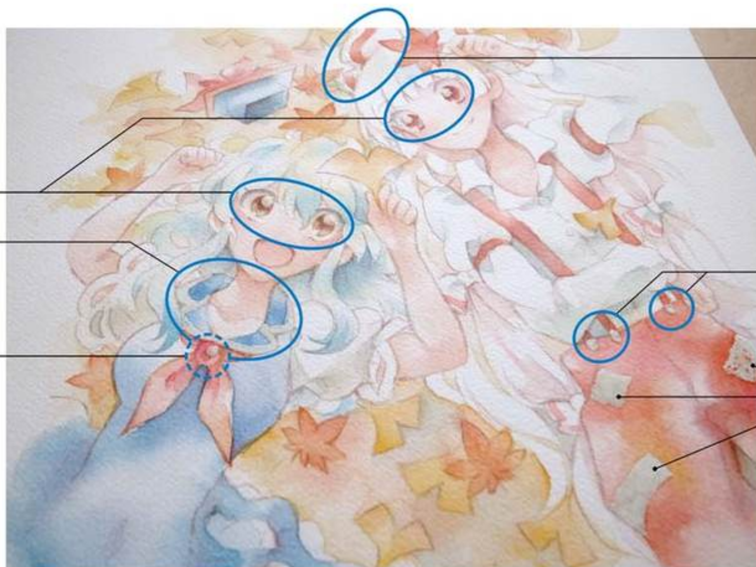
POINT

画面を汚さない配慮



ラップフィルムを敷いて手を置くと、画面を汚さないように描き進めることができます。

マスキングを はがす前



28 特別な道具は使わずに、私はいつも手でペリペリはがしてしまいます。



29 マスキングをはがした状態です。絵具をにじませる場所とにじませないところを考えて、先に水を塗ったり塗らなかったりして描き進めてきました。



30 水張りや塗っているうちに色鉛筆の線が薄くなっているので、強調したいところはなぞります。あとは慧音のまつ毛を描き足したり妹紅の護符の模様を描いたりしていますね。

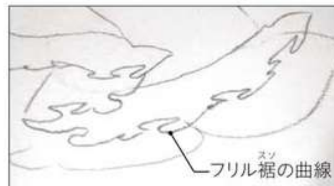


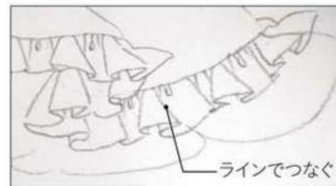
31 色紙の大きさにカットして完成です。
＊完成作品は2ページ。

光の三妖精 ——みり



『三妖精』完成作品(4ページ)





1 シャープペンシルで水彩紙に直接下描きをします。見せ場になるフリルは裾（スソ）の線を先に決めて、全体の形をとらえます。フリルは1枚の布であることを意識してギャザーを寄せた際にできるヒダを描いていきます。



サニーミルクの場合



部分アップ

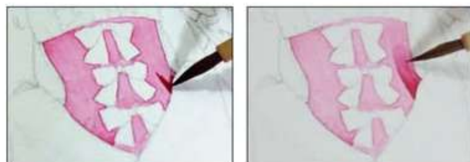
POINT

肌はピンクに

サニーの肌は血色のよいイメージなので、ピンクの上に赤のピロールルビンを重ねています。

＊ピロールルビンはホルベインの専門家用透明水彩絵具

2 肌から塗り始めます。想定より濃い色のピンクを先に画面に置き、水で塗り伸ばしてにじませていきます。アンダースカートの下塗りはにじみを多く、エリやコルセットの部分はリボンを塗り残して薄い平塗りにします。









3 画面が乾いたら、コルセットの立体感を出すように重ね塗りをし、（コルセットの）ボーンを表します。

コルセットのボーン



4 カゲの部分が暗くなるように、アンダースカートにも赤を重ねます。裾の輪郭もていねいに引いていきます。面相筆の小を使用。



5 フリルの位置関係が立体的に見えてきました。



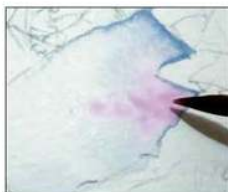
6 赤をさらに塗り進めて、重なり合ったフリルの段差を表します。



7 赤系統をほぼ塗り終えた段階です。

豪華なドレスでキャラクターの個性を引き出していく





8 服の白い部分にカゲをつけます。青系を混ぜたグレーを塗ってから、水を含ませた筆でぼかします（左）。画面が濡れているうちに淡いピンクをにじませます（右）。





9 髪の毛の範囲に淡い黄色を塗ったら、乾かないうちにピンクをそっと置いてにじみをつくります（左）。筆で少し調整をします（右）。



10 髪の毛の房に沿ってピンクでカゲをつくり、形をはっきりさせます。







11 まつ毛に黄色を塗って乾かしておきます。白目のカゲに淡い青みをつけます（上）。瞳は濃い青で同心円のように描いていきます（中央）。まつ毛にピンクのグラデーションをつけてくっきりさせます（下）。

12 リボンなども描き込んで、サニーミルクができてきました。

スターサファイアの場合





13 白い服の陰影からスタートしました。青いスカートを塗る際、下描きの線が見えにくくなるため、筆で主線とフリルの裏を先に描いておくと色を重ねやすいです（上）。画面が乾いたら、にじみをつくりながら青いスカートの部分に落ち着いた青色を塗っていきます（下）。



14 リボンは全体を青で平塗りして、乾かしてからカゲを重ね塗りしました。顔にピンク、髪の下地には墨汁の黒を淡くぼかします。







15 まつ毛にも青を塗っておきます（上）。瞳を描き（中）、上のまつ毛のカゲを瞳部分に入れたりまつ毛のフチを濃く塗って、目元にはっきりとした印象を与えます（下）。



POINT

デリケートな黒髪表現

髪の下地は淡い墨汁で。

濃い部分はランプブラックを使います。

16 さらに髪の形を整えます。服の部分には黒やピンクをにじませて、変化をつくっています。

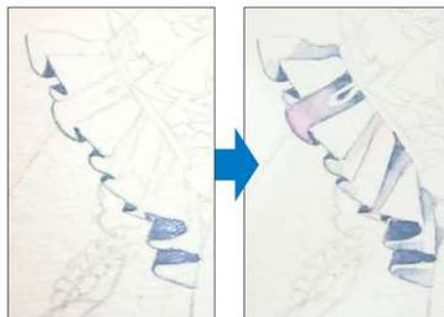
ルナチャイルドの場合







17 肌を塗ります。前髪などのはみ出したくない部分にラインを入れておくと、エッジが決まります（上）。ピンク色を置きます（中）。そして、水を含ませた筆でぼかしていきます（下）。



18 フリルの裾とカゲ（裏側）を先に塗ります。乾いたら、濃淡をつけながらフリルの陰影をとらえます。





19 ワンピースのリボンに黒を塗って（上）、水を含ませた筆先で画面に触れると、白いにじみの形が広がって濃淡ができます（下）。乾いたら細部を描き加えます。

20 ほかの２人のキャラと同じように白いワンピースに陰影をつけ、髪の毛や目、足などを描き込んでいきます。

3人まとめて…

POINT

繊細な主線で仕上げる

主線は面相筆の点描用か、塗りに使っている極品面相筆をそのまま使っています。



21 3人のキャラクターができた段階。



背景を描く

22 森の中のような雰囲気の背景を淡い色合いで描き加えて、完成へ。

＊完成は4ページ。

わかさぎ姫&河城にとり —— 三澤寛志


『出逢い』完成作品(6ページ)


ラフから線画を描き、水彩紙にトレスしてパネルに水張りしました。

マスキングの手順


筆の準備をします。フタの凹みに入れた石けん水を充分に含ませて、布でぬぐっておきます。


マスキング液(ミツワ マスケットインク)を筆につけます。水を少し加えて濃度を調整することもできます。




1 色をつけたくない「気泡」部分をマスキング液でおおっておきます。

POINT

絵具の準備

「やや淡め」の絵具を絵皿に溶いて用意しておきます。途中で色をにじませながら変えるので、数色つくっておきます。広い範囲をたっぷりの絵具で塗ることをウォッシュとか平塗り(ムラのないもの)と呼びます。

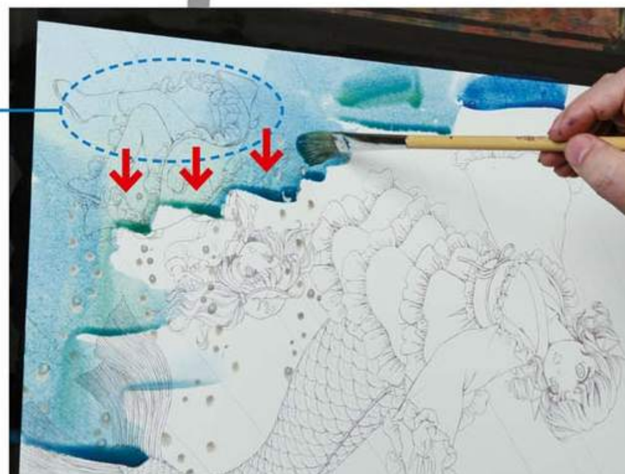



緑の絵具と青の絵具をつくっておきます。


2 まずは青い絵具から。画面を「立てて」上から順に画面全体を塗っていきます。平筆をヨコに動かします。

水中シーンなので、背景から塗る

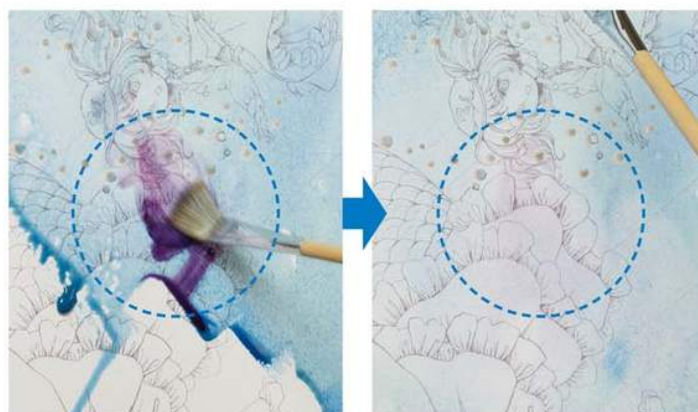




3 塗った絵具が上から下に垂れてたまってきたところを、次の絵具を含ませた筆で引くように塗っていくと「平塗り」や「にじみ・ぼかし」がキレイにできます。



4 画面を逆さまにしたりヨコにしたりと、絵具を垂らしやすいように画面の向きを変えて塗っていきます。



5 イレギュラーな色をにじませて変化をつけます。乾くとかなり淡くなります。



1層め終了

6 にとりは少し奥にいるということを意識して、画面の下のほうは少し暗めにしました。

マスキングのワザと筆づかいで水中を描く

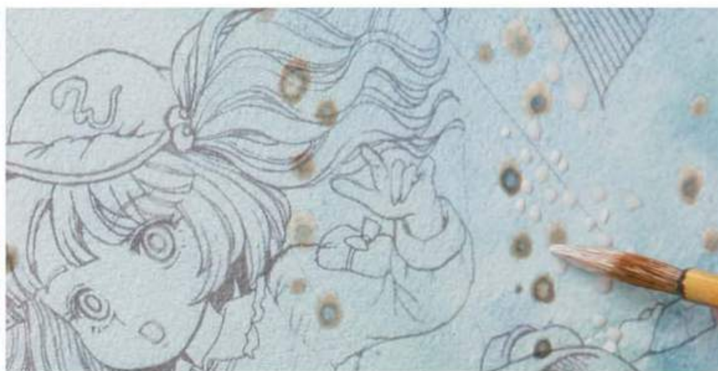
POINT

2度めのマスキング



画面が乾いたのを確認してから塗ります。





7 1回めの「気泡」よりも少し奥にある泡を描いていきます。白っぽく見える小さめの点が2度めのマスキング部分です。



1層めの青よりも少し暗めに絵具を溶いておきます。



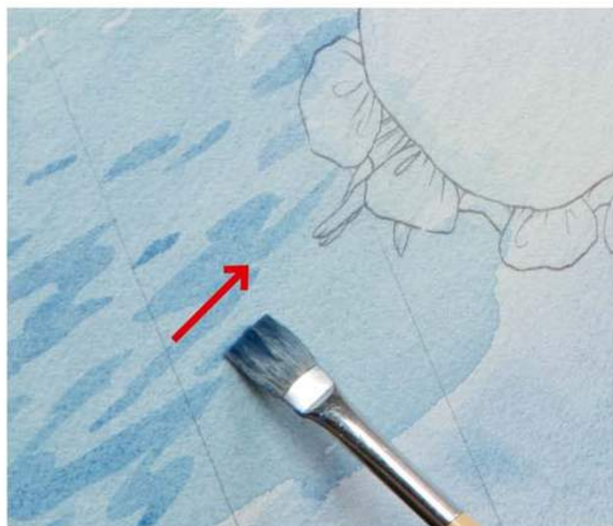
8 虹彩（瞳）の色を面相筆で青く塗ります。



9 平筆の先で画面に触れるようにヨコへ動かして線を引きます。



10 輪郭をはっきりさせたい部分は、形に沿って筆を押すように塗るとエッジが出せます。



11 平筆をヨコに動かしながら、「水面の波紋」を表現します。

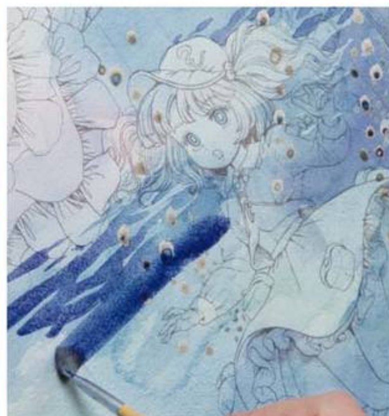


2層め終了

12 重ね塗りで揺れる水面を描きます。水中から見た水面の色は「外」の色です。「雲」「青空」「木や岩」などをイメージして色を決めます。







3層め終了

13 水面を塗りながら、キャラクターの一部（目立たなくしたい部分）を同じ青い色で塗って抑えます。こうすることで背景（水面）と同化して目立たなくなります。

POINT

3度めのマスキング







14 キャラクターの目が光るようにしたいので、顔を塗る前にマスキングしておきます。



4層め終了

15 光が差し込んでいる様子を直線状の塗り分けで表現します。



16 塗ってはイケナイところを塗ってしまったら、素早くティッシュペーパーで吸いとります。



17 塗り分けたところに光のスジを残すように青で重ね塗りをします。



5層め終了

18 背景周囲の配色を終了しました。

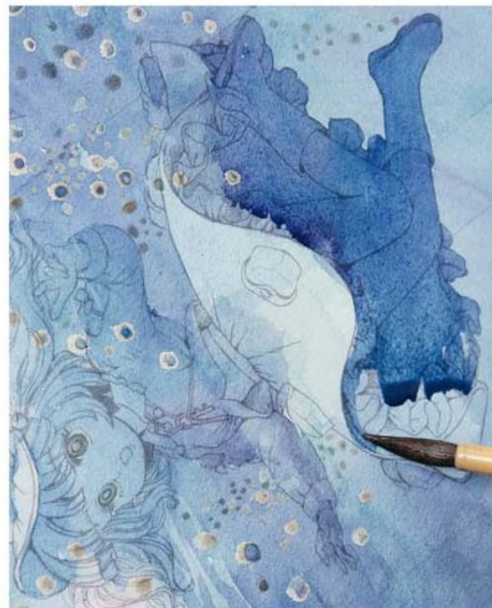
カゲで逆光表現＋（プラス）ものの色で存在感を！







19 上からの光で逆光となり、顔や体はカゲ（陰）になります。「陰側」全体を周囲と同系色で塗ります。



6層め終了

20 塗った絵具が垂れる方向を考えて、画面の角度を変えます。







カゲ色の青に重ねたときを考えて、バイオレット＋ピンク＋オレンジなどの混色で調整します。

目はマスキングしてあるので、大胆に顔全体を塗ります。



7層め終了

21 同じ色のグループは一気に塗ってしまうようにします。隠れた部分や細かなところなど塗り忘れないように!!



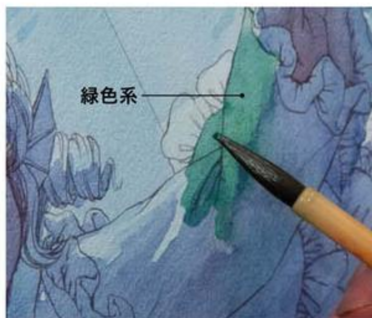
ちょこっと見えている指も忘れずに！



にとりの脚にも肌色を塗ります。


ものの色（固有色）をつくっておきます。







22 「緑色系」「青色系」と、それぞれ近似色を同時進行で塗っていきます。





緑色系 わかさぎ姫の着物のカゲ色を塗っていく。



23 帯締めにピンク色でアクセントを置きます。



24 帯を鮮やかな紫で塗ります。



8層め終了

25 キャラクターの大まかな配色ができました。

細部に変化をつけてキャラクターを生き生きさせる

細部を仕上げていくときはできるだけ「広い範囲」を見て、適切な強さで描いているかどうか注意します。絵から離れたところからながめて見るとよい、とよくいわれていますよね。





26 キャラクターの明るい部分に水面の「ゆらぎ」を投影したら、ウロコなども描き込みます。




接点や境界線にできる「すき間」にアクセントを入れます。

27 ソデの内側にカゲをつけて手を浮かび上がらせます。すき間は大切です。




28 帯の側面、フリルとギャザーのキワなどに色を足します。




29 ラバークリーナーで目のマスキングをはがします。



気泡のマスキングをはがすと、白いマルがくっきり。



30 ゆらぎのタッチが加わったので、明るい面の色合いが抑えられて、マスキングで白ヌキにした目や気泡がより光って見えてきました。





余計な絵具が飛んで
汚れていたので綿棒
でとり去ります。





31 気泡にやや濃いめの背景色を置き、水をつけた筆でぼかして丸みを出します。







32 細かいまつ毛の部分はペンを使います。







33 口やホオ染めはやや濃い色を置いて水でぼかします。



34 キャラクターの顔、指先に色をぼかしたら、着物の模様など服の細部を描いて完成へ。＊完成は6ページ。

油絵

筆さばきや塗り方がスムーズになるように、油絵具には溶き油を加えて筆やペインティングナイフなどで画面に塗っていきます。独特の深みのある色や光沢のある絵肌が魅力の画材です。筆は専用の油性や水性のクリーナーで洗います。



溶き油類


絵皿で各種の溶き油（ときゆ）をブレンド。

描き出しには絵具の伸びをよくするテレピン油（揮発性の油）を多めに、描き進めるに従って乾燥を早めて固着力を強めるクイックドライングメディウムやパンドル（酸素と結びついて固まる油や樹脂分が入った油）が多くなるように混ぜた溶き油を、カバヂさんは使っています。筆洗器には筆洗液（油性のブラシクリーナー）を入れて、筆についた絵具を落とします。


油絵用豚毛筆…白くて硬い毛で、画面に筆跡をつけるときなどに使用。


水彩用ナイロン毛の筆…ソフトで腰がある毛なので、細かい作業向き。

蒲谷カバヂさんの筆一式。
太めの油絵用豚毛筆は、描き始めの下地づくりのときだけ使います。描画にはヴァンゴッホ筆（赤い軸）やキャムロンプロのスクリプト筆（黒軸に白帯）などのナイロン毛の筆を主にしています。


金属製の筆洗器（ひっせんき）


強弱のある線塗りや描き込みには丸筆（彩色筆など）、画面全体を平塗りする際や規則性のあるタッチなどには平筆、細部は面相を使っています。＊メイキングは72ページ参照。



カバヂさんの絵具類が入った折りたたみ式ツールボックス。中間色なども多数あります。



油絵具

6号チューブ（20ml）

20号チューブ（110ml）
白などの大量に使用する絵具は、大きいチューブが便利。


カバヂさんが小さい作品（F3号）を描くときに使用する卓上イーゼル。

油絵で霊夢を塗り絵——角丸つぶら



1 肌からペインティングナイフで下塗り。赤と黄と黄土色の混色です。



2 髪には平筆で絵具を置きます。髪の下塗りは赤をやや多めに。



3 肌色を塗ります。下塗りの混色に白を加え、黄土色を多めにしたもの。



4 首もとにも肌色を塗り、カゲの部分は下塗りの色を残します。



5 髪は茶と青と黄土の混色で塗ります。ナイフで絵具を盛っていきます。



6 前髪を筆で描きます。乾かないうちに茶と青の混色で重ね塗りします。



キャンバスペーパー　ハガキ大（14.8×10cm）
髪の形を整えたら画面が乾くまで待って、髪の天使の環の一部分に溶き油で薄めた透明な青を塗り重ねています。
＊キャンバスペーパーは油絵が描ける凸凹のついた用紙です。

白を加えて明るい部分を描き加える



7 白目の部分を白と青の混色で描きます。



9 髪の色の青みを多くして、前髪部分に絵具を置いていきます。



8 瞳を髪と同じ色で塗ります。髪の明るい部分に白目と同じ色を置きます。



10 ヒタイに落ちるカゲを調整します。



11 唇の形を調整中。油絵は生乾きの状態で絵具を塗り直せるので、形の修正が楽です。先に塗った色と画面上で混ぜながら、肌の色を少しずつ明るくします。

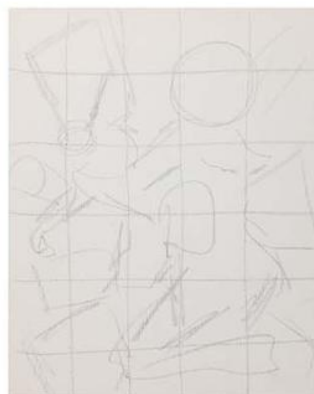
赤	カドミウムレッドパープル
黄	カドミウムイエローライト
黄土色	イエローオーカー
茶	バーントシェンナ
青	ウルトラマリンディープ
白	シルバーホワイト

少名針妙丸(すくなしんみょうまる)&鬼人正邪(きじんせいじゃ)——蒲谷カバヂ



『下克上コンビ』完成作品（8ページ）

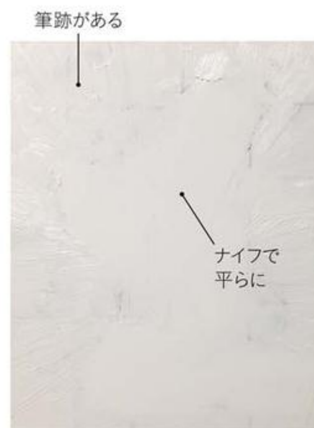
「東方輝針城」から2人のキャラクターをカップリングで描きました。戦闘シーンを意識し、背景は2人のステージとなる畳の部屋にある障子と行灯（あんどん）を螺旋状に配置してあります。



キャンバスにグリットを引いて、下描き（9ページ）を簡単に写しておきます。



地塗りで凹凸づくり。キャラクター部分はペインティングナイフで塗って、平らになるようにします。速乾性のホワイト絵具を使用。



地塗り完了　背景部分は硬めの毛の筆で筆跡をつけます。1日くらい乾かします。

下地づくりスタート

1 画面全体にベースとなる色を置いていきます。キャラ部分は平らに、背景は筆跡をつけて粗めにして、絵肌に差をつけておきます。











2 全体に色の配置をしたら、背景に変化をつけていきます。



3 集中線のような放射状にタッチを入れたり、溶き油多めの赤や青の絵具を垂らしたり、大胆に！



液状に溶いた絵具をつけた筆を振って、水滴状に色を飛ばします。この段階で1日くらい乾かします。



パレット上の絵具たち。色を濁らせたくないため、最低限の混色をしています。チューブから出した色がもっとも鮮やかなので、なるべく多くの絵具を用意しています。









描画スタート

4 下地ができたらキャラの形を線で描きながら、絵具で肉づけしていきます。肌色から描き始めます。ナイロン毛の細い丸筆や平筆を多めに用意し、色に合わせて使い分けします。









5 肌色は明中暗の3段階を使います。

明 ⓑピンクベージュ ＋ ⓓフレッシュピンク ＋ ⓔアイボリーホワイト
中 ⓑピンクベージュ ＋ ⓕローズグレーNo.2 ＋ ⓒモノクロームウォームNo. I
暗 ⓑピンクベージュ ＋ ⓐバーントシェンナ ＋ ⓖセピア

＊明、中はピンクベージュを多め、暗はピンクベージュを少し混ぜて、黒くなりすぎないようにする。

6 脚の丸みが出るように、「中」の明るさの肌色を面的に塗ります。肌色を塗ったら絵具をつけていないぼかし用の筆でなじませて、筆跡を消していきます。



筆に溶いた絵具をつけたらティッシュペーパーで余分な絵具をぬぐって、筆の先を整えてから描きます。







7 髪の形は平筆のタッチで曲線的に塗っていきます。ⓐバーントシェンナ＋ⓗミネラルバイオレット＋ⓘコバルトブルーで、美少女に合う透明感のある髪の色にします。

キャラクターの表情や特徴をどんどん描き込む



8 後ろにいる鬼人正邪の形が少しずつ見えてきました。





9 正邪のメッシュになった髪やツノを描き進めます。ⓙバイオレットグレーNo.3とⓔアイボリーホワイトを混色して使用。白で塗ったら髪の毛の茶色で形を整えます。服の細部なども描き込んでいきます。





10 針妙丸の薄紫色の髪と被っているおわんの形をとらえます。正邪の髪の毛と同じ混色を、おわんの色合いに使っています。



11 ポーズの確認をしながら手を描いていきます。




12 中間の肌色でベースをつくり、上面に明るい肌色を重ねます。(73ページの肌色の明中暗を参照)。



13 指先は細い丸筆の筆跡を生かすように描いていきます。




14 打ち出の小槌(こづち)の手前にくる面を暗めの色で塗り、キワを筆でなでるようにぼかして立体的にしていきます。



15 赤い着物はⓚバーミリオン＋ⓛクロームイエローオレンジで塗り、ⓜクリムソンレーキ＋ⓝバーントアンバーで輪郭を描いていきます。色が黄色寄りになったら塗り直すようにします。



17 ⓞウルトラマリンとⓒモノクロームウォームNo.1で行灯（あんどん）の輪郭を描きます。



背景の描写



16 ⓖセピアとⓞウルトラマリンを混ぜた暗めの茶色で障子（しょうじ）の輪郭をとったら、明るい面をⓔアイボリーホワイトとⓘオレンジの混色で塗っていきます。



18 ⓔアイボリーホワイトとⓟウォーターブルーを混ぜた淡い緑みの白で内側を塗ります。行灯のデザインを少しずつ変えて、奥行きを感じさせるように大小をつけて配置しています。

細部を加えて画面に生命感を与える



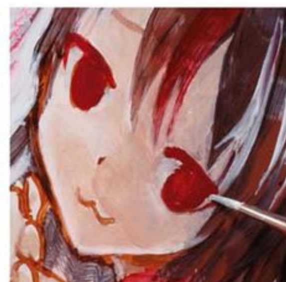
19 キャラクターの顔を集中して描きます。



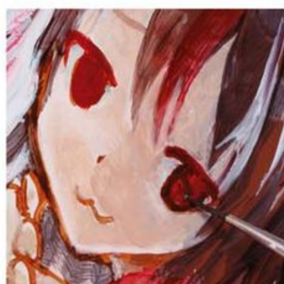


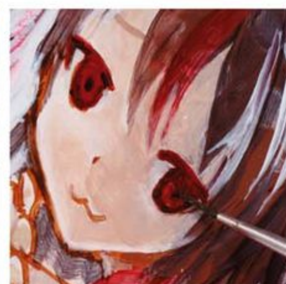
20 正邪の目はⓠカドミウムレッドとⓐバーントシェンナの混色で描きます。白目部分はⓡペインズグレーとⓢグレーオブグレーを使っています。





21 赤い目の形を外側から整えます。 細部を描く前に肌色の部分もぼかして、なめらかにしてあります。





22 ⓝバーントアンバー、ⓣプルシャンブルー、ⓜクリムソンレーキを混ぜて黒っぽい色をつくり、瞳やまつ毛などを描き入れます。

POINT

混色するときは、2〜3色の絵具をよく「混ぜ切る」こと



作業をいったん休止するときは、ラップフィルムをパレットにかけておきます。絵具の乾きはゆっくりなので、数日間は使える状態に保てます。



23 針妙丸の目や口も同様に描いていきます。

＊絵具の色は73ページのパレットを参照。

仕上げを再スタート



24 画面が少し乾いたところで背景や服の部分を描きます。





25 マスキングテープを貼って障子の桟（さん）に茶色の絵具を塗り、はがして形を確認します。



26 服の裾（スソ）部分の形を外側から直すように障子の内側を塗ります。暖かみのある黄色っぽい白にしています。



27 裾（スソ）の形や模様などを描き込みます。



28 刀などの小物を増やしていきます。



29 針妙丸の髪の毛に厚みを出します（上）。輪郭をとり、やや明るめの色で重ね塗りしています（下）。



30 脚や腕などの輪郭部分には反射光を入れ、明るくしてボリューム感を持たせています。より密度を出すために、細部に手を加えます。




31 服のレースやおわんの模様を描き加えます。




32 着物や小槌の模様を描いて完成へ。
＊完成作品は8ページ。

コピック | 画材・道具

色数豊富なアルコールマーカーです。人気のあるコピックスケッチと廉価なコピックチャオは、両端に形の異なるペン先がついています。イラストの彩色には丸い筆型の「スーパーブラシ」が便利で、ムラを防ぎながら塗ることができます。乾かないうちに塗り重ねると、微妙なグラデーションがつくれます。

コピック

しらたまさんのお薦め色

肌

E000　E00　YR000

肌色はこの３色あたりが使いやすいです。

髪

E30　E31

髪の毛は個人的に明るめの薄茶色をよく使うので、この茶系２色が練習しやすいですね。



しらたまさんのコメント

好みの問題もありますが、薄めの色からそろえていくのが良いかなと思います。薄い色なら使う紙や塗り重ね方でそれなりに濃さも出せて、グラデーションもつくりやすくなります。赤系は失敗するとかなりしんどいので、まったくお薦めできないです。茶系（E）や黒、グレー系（N、T、C、W）の薄めの色で「基本になる薄めの色＋カゲになる少し濃い色」を2本セットでそろえると初めのうちは失敗が少ないです。



ペン先をはらうように、手早く塗っていきます。赤のR0000、R000などの淡い色から順番に塗って目のグラデーションをつくっていきます（作品は122ページ参照）。



マーカーが裏にしみにくい専用紙。

火神レオさんのコピックを主体とした画材・道具一式



粗茶さんのコメント

私もよく「薄い色がオススメ」と言っていますが、「最初は激しい色はやめたほうが無難」がより正しい言い回しです。というのも激しい色は扱いが本当に難しいんです。線からのハミ出しも目立ちますし、にじみを使う描き方をするにも紙の地色との差が激しく、グラデーションをつくるのがとても難しいです。もちろんコントラストの高い絵を描きたいならそれもいいと思います。

粗茶さんのお薦め色

よく使うのはこの４色などです。



コピックコレクションは便利なアプリ

http://copic.jp/copic-collection/

350色以上あるので、どの色を持っているのか忘れることもあります。スマートフォン用アプリは管理や色調の確認に役立ちます。

コピックで霊夢を塗り絵——蒲谷カバヂ



1 肌からスタート。カラーレスブレンダー（0）を下塗り。



2 目や前髪を避けながら、E000を素早く塗っていきます。



3 カラーレスブレンダーでぼかします。



4 E00で顔と首のカゲを重ね塗りします。



5 鼻にカゲをつけると、立体的に見えてきます。



6 鼻の明るいハイライト部分をカラーレスブレンダーで明るくします。カラーレスブレンダーは、にじみ・ぼかしや修正などに使えます。



コピー用紙　ハガキ大（10×14.8cm）

初心者のためにカラーレスブレンダーを使って描きました。「基本になる薄めの色＋カゲになる少し濃い色」でグラデーションをつくる方法も試してみてください。

*カラーレスブレンダーは、色のないインクの入ったマーカーです。

顔の細部と髪の表現



7 ホオはピンク色のR32です。スーパーブラシニブの先で細い線を引くように塗ります。



8 すぐにカラーレスブレンダーでぼかします。



9 E00で上唇にできたカゲを入れます。



10 前髪がヒタイにつくるカゲをYR00で入れます。



11 顔や首のカゲをYR00で重ねます。



12 前髪を下から上へ、すっとはらうように塗っていきます。C3を使います。



13 頭部てっぺんの分けめ部分にも線を入れ、毛の束をはっきりさせます。

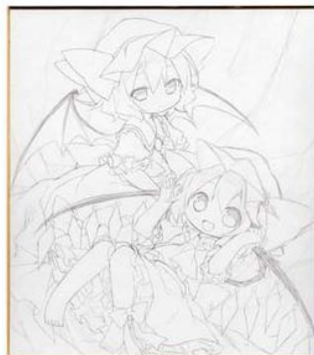
*たとえばE00のEという記号はアースカラーを指し、色を表す番号は00番、色名はSkin Whiteです。本書は色名を省略し、コピックの色を表す記号と番号を文中に入れてあります。YRは黄赤、Nはニュートラルグレイ、Tはトナーグレイ、Cはクールグレイ、Wはウォームグレイ、BVは青紫、Bは青、Rは赤です。

レミリア・スカーレット&フランドール・スカーレット ——火神レオ



『スカーレット姉妹』完成作品(10ページ)

＊コピックの色を表す記号と番号を文中に入れてあります。



1 トレーシングペーパーを使って下描きを色紙に転写します。



2 0.1mmのコピックマルチライナーを6色使ってペン入れをした段階。





3 コピックで肌の色塗りからスタート。まずは淡い赤紫のRV000をささっと塗り(左)、矢印方向にすかさずRV00を塗ります(右)。



4 ホオには淡い赤をプラスして、肌にピンクっぽい下塗りをしておきます。





5 乾いたら先に塗ったピンク部分を少し残して、ささっとE50を重ね塗りし(左)、残したピンク部分からYR000でさっとグラデーション塗りします(右)。



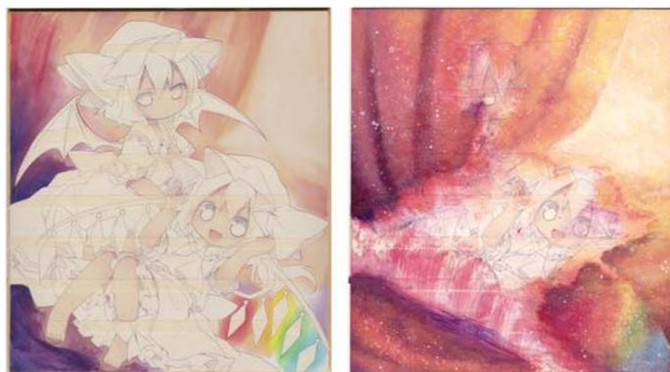


6 乾いたら肌部分にできるカゲをRV11でぺたっと塗り(左)、上から矢印方向にさっとはらうようにRV93を重ねます(右)。



7 レミリアとフランドールの肌を塗った状態。

肌を塗ったら、背景は「コピック＋アクリル絵具」で大胆塗り

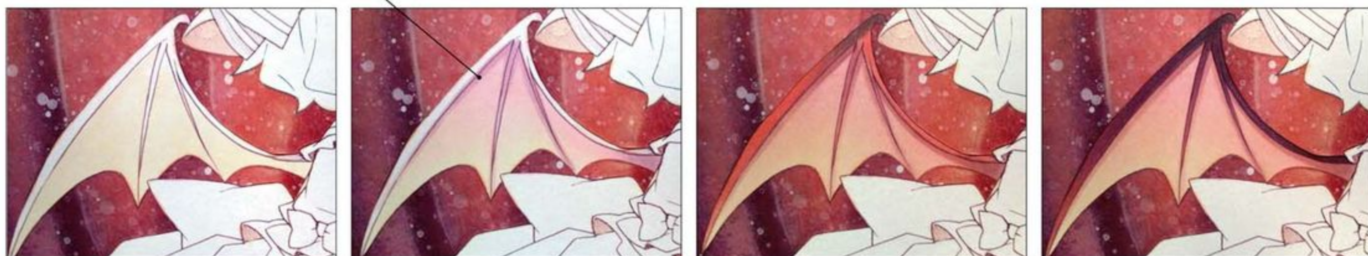


8 マスキングテープ（ホルベイン ソフトテープ No.4）を貼りつけ、キャラクターに沿ってカッターでカットします。コピックでざっくりとイメージ色をべたり（左）。アクリル絵具（ホルベイン アクリラ）でべたべた塗ります（右）。絵具のほうが早く塗れるかなと思いましたが、上手くいかず大苦戦…。

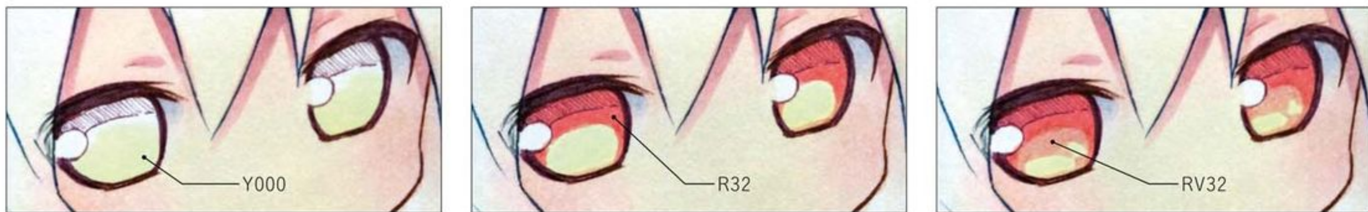


9 乾いたらマスキングテープをはがします。

レミリアの場合



10 翼にはE50をぺったり塗ります（左）。次に上からRV10でグラデーションをつけ、カゲっぽいところにはV01（中左）。乾いたらR00を塗り重ねながらRV10を再度塗って調節。翼の骨組みの先端はR21、あとはR32を。暗いところは先走って塗ってしまったV95（中右）。そこが乾いたら、BV11、V15、V12、R01、V95などを塗り重ねてグラデーションに（右）。



11 白目部分にB60、BV31を塗り、下のほうにY000を重ねます（左）。次に淡い赤のR32を塗り（中）、明るくする部分を残しつつ、淡いピンクのRV32を塗ります（右）。



12 R32部分に上からV15、V12を塗り、乾いたらRV34を重ねます（左）。下部分にRV21、RV22、RV32などを重ね、上部分もRV34、V15、V17などで調節（中）。乾いたら残していた黄色部分にR20を塗り、R21、Y000も使って調節。白目部分にE50、R00、BV31を塗り重ねます（右）。

＊コピックの色を表す記号と番号を文中に入れてあります。RVは赤紫、Rは赤、Eはアースカラー、YRは黄赤、Vは紫、BVは青紫、Bは青、Yは黄です。

ツヤツヤした髪は、コピックの多色塗りで!!

レミリアの場合







13 まずカゲの位置を決めます。次にB41部分を避けてB0000、YR0000を塗り(左)、ハイライトを残しながらB000を塗ったら、カゲにBV00、BV000を重ねます(中)。さらに上からB000、B00、E50、カゲにはB01、B21、B41、V01、RV10などを塗ります(右)。



14 カゲをV01、V12、B00、B21で調節。



15 肌の色を明るくすべく、ユニカラー色鉛筆のベージュを肌全体に(カゲ部分は避けて)塗り、白の色鉛筆でホオに斜線なども描き込みます。

フランドールの場合







16 同じような手順です。カゲの位置を決めます(左)。次にE50、Y00、Y000、YR000を塗り、カゲにV01を重ねます(中)。そしてY000、Y00、カゲにはY11、RV10、RV11、V01、R11などを塗り重ねます(右)。



17 Y11、RV00、RV10、V01などで塗り込みつつ、カゲをちょっと増やしています。さらにY000、Y00、カゲをY11、V01、V12、V15で塗り込んで調節。



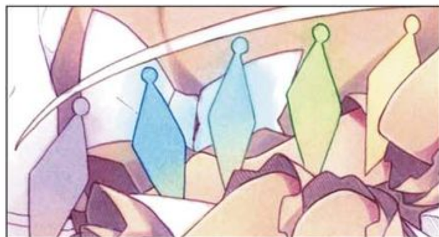
18 レミリアと同じように色鉛筆で仕上げます。口の中は RV00、YR000、R30、カゲは R21、RV11、RV93を使いました。

19 白ピンクっぽい服の部分を塗っていきます。RV00、RV11、E50、BV000、BV00、V000、V01などを使ってカゲを描きます。



POINT

発光するフラン翼の結晶ベースをつくる!



E50、BV000、B000、B21、G40、Y000、YR000、R00で結晶部分を塗っておきます。

*コピックの色を表す記号と番号を文中に入れてあります。Bは青、YRは黄赤、BVは青紫、Eはアースカラー、Vは紫、RVは赤紫、Yは黄、Gは緑です。





20 RV000、RV00、E50を服の全体に使います(左)。
レミリア:RV00、RV10、V01、R00、R01、BV00、B41
フラン:RV00、RV10、V01、R00、BV00、BV000
でカゲなどを塗り込みます(右)。*服の赤い部分は85ページで解説。

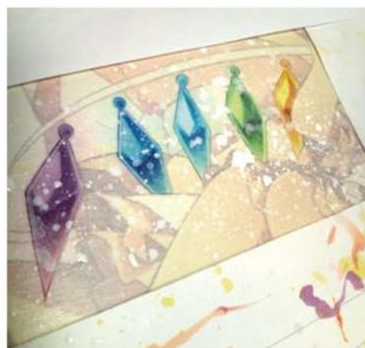
結晶や服の質感を出していく



21 翼の結晶の明るい部分を塗り残しつつBV00、V01、V12、R10、R32、YR02、Y21、YG13、BG72、B01、B21、B23、B32を塗ります。



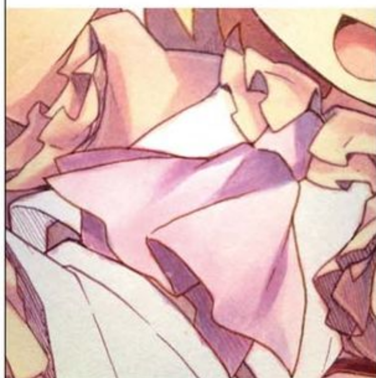
22 その上から暗くしたいところに濃いめの色をのせます。のせた色やそれよりも明るめの色などを重ねて伸ばします。



23 少々感じを変えたかったので、マスキングして水っぽい白絵具をスパッタリングしてみました。



24 乾いたらマスキングをはがし、再度同じような明るめの色を塗り重ねて白みを多少沈めます。色鉛筆で縁どりなどをします。





25 フランのスカーフのほぼ全体にRV00をさっと塗り、RV10、V01、V12、BV00でカゲをつけます（上）。乾いたら全体にY11を塗り重ね、V12、R20などでカゲの色を調節（下）。







26 白いペンを使って瞳に光を描きます。乾いたら中の小さい白点にRV34あたりの色をのせます。R20、R32、V01、V12で赤色になる服のカゲ部分を決めます。




27 服などの赤い部分で、ちょっと明るめにしたいあたりにE51を塗ります(左)。その上からR21、RV34でグラデーションをつけます(右)。



28 R21、R32、V12、V15、RV34などでカゲを塗り、仕上げに色鉛筆を。白ピンクっぽい服のカゲにR21、BV20、BV31を塗り、少々暗くしました。




29 翼の骨組み部分は V15、B24、B02、YG07、Y21、YR02、R32で適当にグラデーションにします(上)。そして上からE71、V15、V95、BV13を重ね、色鉛筆で仕上げます(下)。服にラインを足したり翼の結晶に白ペンで光を追加など、細部を描き込んでいます。＊完成作品は10ページ

＊コピックの色を表す記号と番号を文中に入れてあります。BVは青紫、Vは紫、Rは赤、Yは黄、YGは黄緑、BGは青緑、Bは青、RVは赤紫、Eはアースカラー、YRは黄赤です。

色鉛筆・鉛筆

鉛筆や色鉛筆は、準備が簡単で親しみやすい画材です。鉛筆やシャープペンは芯の硬軟を使い分けて描き込むと、深みのあるモノクロのトーンが印象に残る作品づくりが可能です。色鉛筆には芯の硬軟だけでなく、油性・水溶性タイプなど多数の種類と色数があります。どれも線を引くことが得意な画材なので、細部の描き込みに向いています。水彩やコピックなどとの相性も良く、ラフや下描き、主線にも使える優秀な画材です。



トンボ色鉛筆（NQシリーズ）全36色セット
硬質な芯で描き心地のよい色鉛筆。
とびさんお薦めのセットです。ひらがなの色名がついています。

ステッドラー マルスルモグラフ鉛筆
絵画用に人気のある外国メーカーの鉛筆。

三菱 ユニスター鉛筆
手ごろな価格の描き味のよい国産の鉛筆。
より質の高いユニやハイユニも人気。



三澤さん愛用のシャープペン。
0.5mmは4Bの芯、0.3mmは2Bの芯が入っています。ラフやアタリ、デッサン作品にもシャープペンを活用。



左：練り消しゴム（練り消し、練りゴムとも呼ばれます）練り消しゴムは使いやすい大きさにちぎり、指先で練って使います。
右：プラスチック消しゴム

とびさん



やまぶきいろで下塗りをしたこいしの服に、だいだいいろやしゅいろを塗り重ねると、徐々に立体感や形がはっきりとしてきます。色鉛筆は画面上でていねいに塗り重ねて少しずつ濃くしていくとよいでしょう。

色鉛筆で描くときに用いるとびさんの画材・道具類



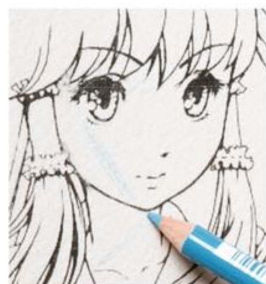
練り消しゴム
I-Z CLEANER（イージークリーナー）
使用しているうちに、鉛筆などの粉を吸着して黒くなってきます。

鉛筆作品を描く場合、とびさんは、鉛筆（ハイユニ2H、H、F、HB、B、2B、4B／ステッドラー8B）を使います。ユニも使いやすいです。CLIC ERASER（クリックイレイザー／ノック式薄型消しゴム）も細かいところまで消せて便利です。線状に消せるのが魅力的。



トンボ色鉛筆36色セットを愛用。
＊メイキングは88ページ参照。

色鉛筆で霊夢を塗り絵——三澤寛志



1 カゲ線をみずいろで引いていきます。



2 髪がヒタイにつくるカゲも、みずいろで塗ります。



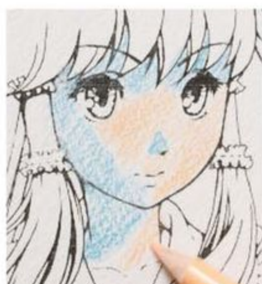
3 前髪のすき間を埋めるように線を入れます。



4 顔と首のカゲを筆圧を弱めにしてみずいろで塗ります。



5 顔の明るい部分には、はだいろを使います。

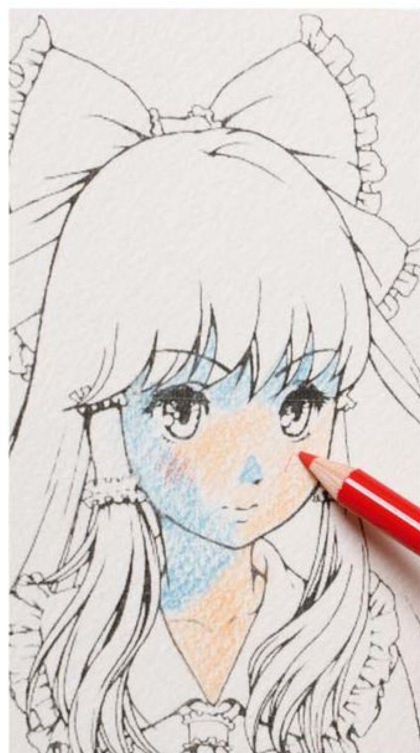


6 首もとにもはだいろを塗ります。



ワトソン紙　ハガキ大（14.8×10cm）

アニメ塗り的な感じで紙の凸凹した目を生かしました。透明水彩などの下塗りの上に、こういったざらっとしたタッチをつけても効果的です。



7 ホオにしゅいろを重ね塗りします。



8 ハイライト（明るい部分）を残して、ももいろで下唇を描きます。



9 しゅいろでラインを入れて唇のカゲを表します。



10 あおで髪の毛にタッチをつけます。



11 あおからすみれいろへと色をつなげていきます。



12 あかちゃいろを塗ります。カゲ側は寒色の青系、光の当たっているほうを暖色の赤系にしました。

古明地（こめいじ）さとり＆こいし——とび



『花咲ク地底』完成作品（12ページ）



1 下絵を水彩紙に鉛筆でトレースし、塗る色に合わせて色鉛筆で下描きします。



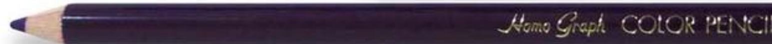
2 バラの部分はボヤっとさせたかったので、主線は引かず、塗りだけで仕上げていきます。



3 髪の毛の下塗りをします。頭の形に沿ってタッチを入れていきます。



4 カゲの部分の「一番濃い色」を決めてしまいます。





5 一番濃い部分と明るい部分を「中間色」でなじませます。中間色を置いた後、最初に塗った色で上からなじませるときれいになります。



6 しゅいろで肌の一番濃い部分を塗ります。

赤っぽいイメージにしたいので、肌はしゅいろ、だいだいいろが中心



7 肌を塗るときは筆圧を一定にしないと色むらが出て、お肌が荒れてしまいます。ホオや口は、しゅいろ、だいだいいろ、うすべにいろで塗ります。



8 肌のカゲをしゅいろ、だいだいいろでなじませます。陰影の差は筆圧でつけます。むらさきで濃いカゲを入れていきます。





9 目も下塗りの上に髪の毛の手順と同じように色を重ねます。



10 目は主線の色で一番濃い部分を描いています。次に服の部分を下塗りします。



11 重ね塗りで徐々に濃くしていきます。全体的にバランスを見ながら、少しずつ入れていきます。

＊色鉛筆の色名はトンボ色鉛筆の名称です。

形に合わせて縦、横、斜めにタッチを入れる



POINT

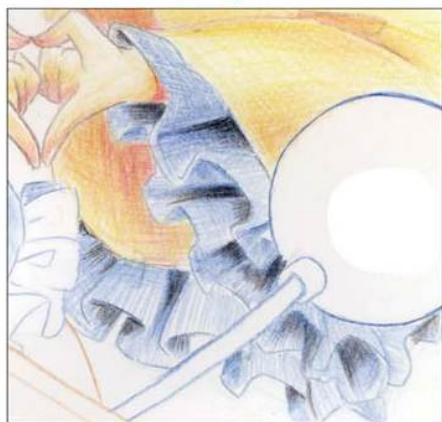
斜めにタッチを入れすぎると粗い布に見えてしまうので注意！

12 帽子やフリルを下塗り。

すみれいろ



14 すみれいろでカゲをなじませます。



13 一番濃い色でカゲを入れます。

くろ



15 形が立体的になってきました。

背景のバラを描く

手前にあるバラを描いていきます。記憶で描くとひどいことになる場合もあるので、よく分からないモチーフはしっかり資料をそろえましょう。





下塗りする



カゲをつける



濃くする



葉やつるはあおみどり、なんどいろで塗り、すみれいろでカゲをつけます。

全体的に筆圧を強くして濃く描いていきます。

スカートはフリルでふんわり、立体的に



16 さとりのスカートを下塗りします。



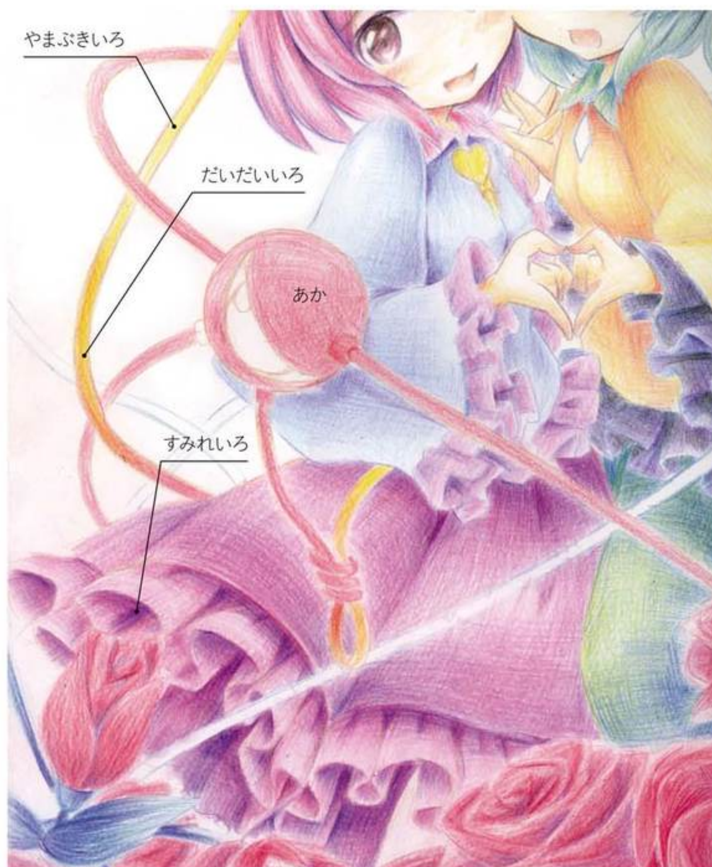
17 重ね塗りでカゲをつけていきます。



18 フリルを描き始めます。



19 フリルにカゲをつけて、ボリュームを出します。



20 一番濃い色でフリルのカゲを入れます。サードアイの下塗りをします。

背景を描き込んで仕上げる

絵は上手く描けなくても自分には才能が無いと思わないでください。絵の才能は生まれ持ったものではなく、楽しむことだと思います。絵を描いていて楽しいのなら絵の才能があります。



背景は鉛筆で下描きし、消しながらすみれいろの色鉛筆でなぞります。



21 赤いサードアイの目はさとりの目の塗りと同じです。青いほうはあおで下塗りし、あいいろやすみれいろでカゲをつけます。



22 すみれいろで描き進めます。

あか
だいだいいろ
やまぶきいろ



23 アーチや窓を描きます。



24 窓のデザインを少し変更し、カゲや模様を塗ります。さらに赤い花びらを描き加えて完成へ。
＊完成作品は12ページ。

絵は描けないものはありません、描かないものがあるだけです。 絵は描いたものしか描けるようになりません、色づかいも、構図も、表情も、描くことでしか上手くなりません。

博麗霊夢&霧雨魔理沙&秦こころ、河城にとり ―― ノビタ



『幻想郷の夏祭り』 完成作品（14ページ）

画材一式。鉛筆は三菱ユニを使っています。使用する硬さは2H～5H、2B～4B。消す用具は、消しゴムと練り消しゴムです。シャープペン（ドクターグリップ）も使います。



鉛筆について

鉛筆には軟らかい鉛筆のB（BLACK）と硬い鉛筆のH（HARD）があります。F（FIRM）やHBの鉛筆はBとHの中間にあたります。
軟らかい鉛筆はつけられた番号の数字を重ねるごとに濃淡が濃くなり、硬い鉛筆は数字を重ねるごとに薄くなります。イラストではこれを数種類使い分けます。

1 構図とキャラクターのアタリ（14ページ）を参考に線画を起こします（歪みの多いパースになってしまいました）。





ハッチングはそのものの形に合わせて線を重ねていきます。鉛筆画はこのハッチングが主な描画方法になります。

2 鉛筆画におけるハッチング（平行線の列、かけあみ）をしていきます。基本的には濃い鉛筆から描いて、その上から薄い鉛筆を重ねて描くほうがいいです。ただ最初から黒い塗りつぶしが多いと、作業していくうちに紙が汚れがちになるので、程度を見て汚れないように少しずつ置いていきます。

ハッチングをていねいに重ねて、形の密度を高める

3 3B、4Bなどで濃い色の部分にハッチングをかけていきます。黒ベタは軟らかい鉛筆を少し寝かして引くと塗りつぶしやすいです。







夜空の部分は黒ベタで塗りつぶした後、練り消しゴムで光の反射をつくっていきます。月に近い部分を明るく、光から遠くなるほど暗くなるようにしていきます。

4 2H、3Hなどで薄い色の部分にハッチングをかけていきます。



5 仕上げです。5H、4Hなどで今まで描いてきた薄い部分をならしていき、2B、3Bなどで濃い部分をならしていきます。画面全体が暗くなりすぎない、明るくなりすぎないように調整していきます（これはカラーでいうところのものの色ではなく、ものにかかる陰影になります）。作業を続けると明るい部分は汚れがちになるので練り消しゴムや消しゴムをかけます。
＊完成作品は14ページ

画材・道具

墨の濃淡と筆づかいによって、変化のある線や面が描けます。くっきりとした線や面だけでなく、ソフトなにじみや荒々しいかすれなどを組み合わせ、偶然性も生かして一気に描き上げるのが水墨の面白さです。

水墨

練り墨



たかはるさん愛用の墨と硯。墨は青墨系のものです。練り墨は水で薄めて使います（17ページ参照）。



墨液を絵皿にとって使用します。



文鎮

使用している紙は、吸い込みのよい画仙紙（がせんし）が基本です。長流で木の部分を制作中。たかはるさんの水墨は「我流」とのことです。

たかはるさんの刷毛や筆一式。筆は筆掛に吊るしておくと、変な形で固まることを防止できます。



墨や硯は実用的なものから変わった形のものまで、さまざまなものがあります。



長流（ちょうりゅう）は水墨に適した含みと腰のあるお薦めの筆です。



白抜き剤のわんぱう。紙の裏に塗っておくと、紙の表面に墨がつかないようにすることができます。お湯で溶かした溶液を筆につけて描き、乾かしてから表に墨を塗ると、わんぱうで描いた部分が白く浮き出ます。



たかはるさんの作業場。
制作の準備をした状態です。基本的に床で作業をします。墨ビンの手前に置いてあるのは筆洗い用の水です。いつも2つほど用意しています。欲しい墨の色がないときや同じ濃度の墨が多くほしい場合に使用することがあります。

墨汁で霊夢を塗り絵——三澤寛志



1 天使の環（明るい部分）を残し、筆でジグザグ塗り。



2 前髪がヒタイにつくるカゲまで一気に塗っていきます。



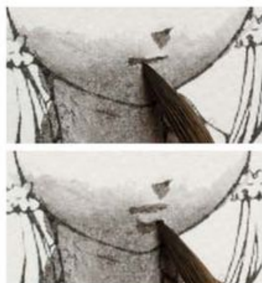
3 カゲ部分が乾いたら瞳を塗ります。アゴから首にかけては薄墨でぼかします。



4 前髪の形を重ね塗りします。



5 鼻のカゲを入れます。



6 上下の唇にカゲを描き入れます。



ワトソン紙　ハガキ大（14.8×10cm）
重ね塗りとぼかしを使うと、水彩風の描き方もできます。





落款印は友人が石で彫ってくれた手づくりのもの。「た」の印は市販の木のはんこです。それぞれ「たかはる」「1年3組」「鷹」「た」と彫られています。「鷹」は鷹の形で「た」と見えるようにデザインしています。

印泥（朱肉）と落款印。絵が完成したときに押す印で、作品を引き立てる役割をします。







表装スプレーです。裏打ち作業前に作品にかけて、にじみを防止します。



家でできる裏打ちセット。薄い紙の裏に紙を貼って補強し、シワなどをなくすために行います。本来は、作品の裏にノリを塗ったりと大変な作業ですが、霧吹きとアイロンで裏打ちすることができます。



裏打ちした後、額に入れて作品の完成です。

射命丸文(しゃめいまるあや)＆犬走椛(いぬばしりもみじ)——たかはる

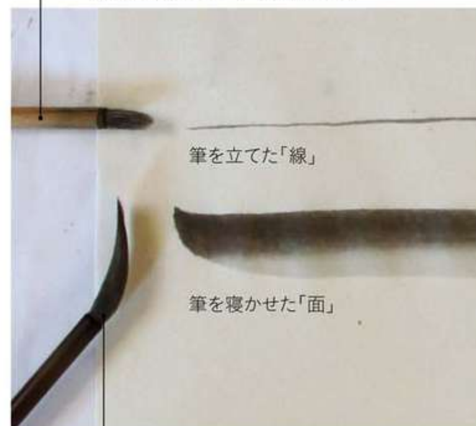


1 淡墨で全体の構図を描きます。



2 線で木の葉や枝を描いていきます（墨の濃淡や筆づかいの例は17ページ参照）。

削用筆(さくようふで)…穂先がまとまるので線を引く作業に便利。
＊削用筆は根本が太くて腰の強い筆なので、面を描くのにも適している万能筆です。

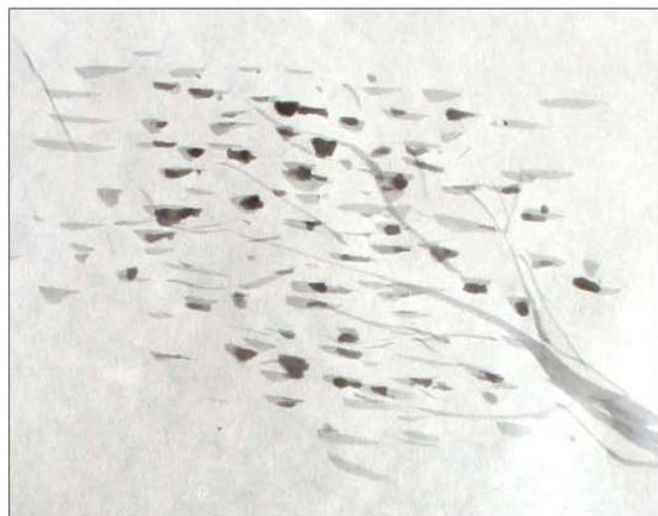


長流(ちょうりゅう)…墨の含みがよく、面を描くのに向いています。

「線」を主体に描く



3 薄墨で葉や枝を増やします。



4 中墨の濃さで短い線を置いていきます。



5 木の枝や幹の部分を濃墨の線で描きます。

白抜き剤を使う



白抜き剤のわんぱう（98ページ参照）。



紙を裏返して画面全体に小さい点状に白抜き剤を飛ばし、滝の水滴の表現が出るようにしています。今回のイラストは、滝の近景になるので全体的に飛沫を飛ばします。

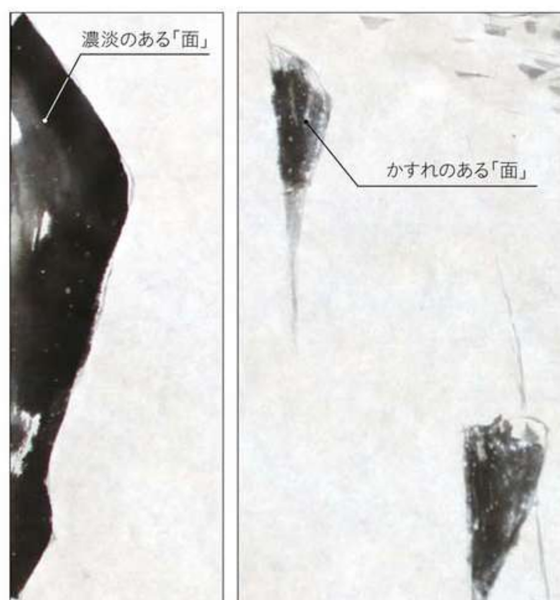
キャラクターを描いた後、再度白抜き剤を使用。木全体とキャラに塗っています。紙の裏から塗っておくと、表面に墨がつかないようにすることができます。





6 射命丸文と椛を描きます。２人の髪の毛は、塗りたい色よりも少し薄い墨を塗り、濃墨のグラデーションをつけています。同じように、スカートもグラデーションを出します。

「面」を主体に描く



7 淡墨をつけた筆の先に濃墨をつけて岩を描くと、一筆で濃淡のグラデーションのある面ができます。

8 筆につける墨の量が少ないときや素早く筆を動かしたときにかすれができます。ここでは筆につける墨を少しにして、かすれで岩を表現しています。



『天狗散策図』
完成作品（16ページ）

カゲをつけてまとまりのよい絵にする

分銅を持った伊吹萃香（いぶきすいか）



線画の段階。

イラストを描くとき、描き始めの段階で全体に大づかみなカゲをつけておくことがあります。ものの色をつけていくときの大まかな目安になり、統一感があり、立体的に見える作品になります。カゲ色はさまざまですが、透明水彩だけでなく、油絵やコピックなどの画材でもこの方法はよく使われています。



1 空の色と同系色でカゲ色のベースを塗ります。



2 髪の毛などのものの色（固有色）を塗っていきます。



3 空気遠近法を利用。遠くは少しかすませて、近くはくっきりと見えるように描きます。

遠 淡い → 濃い 近



4 カラスのシルエットを描きます。大小、濃淡で遠近感を表します。



5 完成。見上げている構図で巨大化した鬼のスケール感を演出しました。透明水彩で描きましたが、異なる画材で描くときにも応用できます。

第3章

アナログ作品の「ここがポイント」テクニック

目はグラデーションと塗り込み——藤乃かごめ

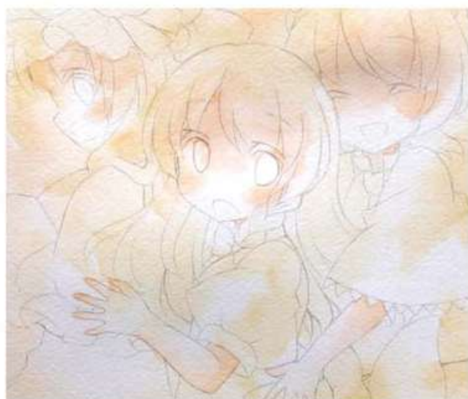


パチュリー・ノーレッジ、霧雨魔理沙、アリス・マーガトロイドの三魔女をデジタルで描いたラフ。

黄の下塗りは、あたたかでやさしい雰囲気のイラストに仕上げたかったので塗りました。全体的にまとまりを出して、よりあたたかな雰囲気になるよう心がけました。絵具名はパーマネントイエローディープなどです。



1 シャープペンで線画を描き、画面全体に水を引いて黄で薄く下塗りをします。紙が乾いたら肌から塗っていきます。色を置き、乾かないうちにまわりにぼかしていきます。



2 ぼかした状態です。



3 乾いた後にカゲを重ね塗りします。肌色には主にパーマネントレッド、パーマネントイエローディープ、チャイニーズホワイトを混色して使用しています。



4 服などの面積の広い部分は水を引いて、色を置いていきます。

ここが POINT 目はグラデーションと塗り込みで！



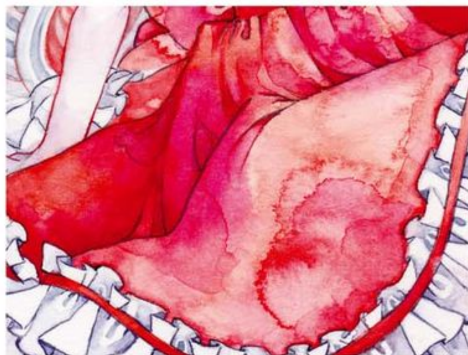
ベースにグラデーションを塗り（左）、乾いたらさらに塗り込みます（右）。

色鉛筆で全体を整え、ホワイトを使って仕上げます。この作品は、本を読んでいるパチュリーになかなか話しかけられない魔理沙を見て、見かねたアリスがおせっかいをしているシーンです。日常のワンシーンをイラストにしました。普段、三魔女を描いている理由は単刀直入にパチュリー好きだからです。もちろんアリスも魔理沙も好きですが、この2人とパチュリーを並べると、パチュリーの可愛さが増すような気がします（単なるパチュリーひいきです）。3人ともそれぞれ個性的なので、描いていて本当に楽しい組み合わせです。



『日常』 ホワイトワトソン水彩紙　A4（29.7×21cm）　透明水彩、色鉛筆

透明水彩　不規則で面白い形のにじみを生かす——みり



部分アップ

ここが POINT

垂らし込みのにじみ

ケント紙は表面がなめらかで水を吸いにくいので、多めの水で溶いた絵具は画面上で流れ、不規則で面白い形のにじみができます。



左から
①はナイロン毛の面相筆
②〜⑤はイタチ毛の面相筆
⑥⑦はナイロン毛の筆
（キャムロンプロ 620）。

スカートのにじみは、基本となる色をスカート全体に薄めに塗っておき、乾かないうちにそれよりも濃い色や差し色、水を垂らし込みしてつくります。メイキングでサニーミルクを描いたときのスカートの下地と同様です（56ページ参照）。「ウェットインウェット」とも呼ばれる描き方です。

『竹林にて 妹紅』 ケント紙　A5（14.8×21cm）　透明水彩

キャムロンプロの0号で髪の下地に、墨汁を薄めたものを塗っているところです（59ページで紹介したメイキングのスターサファイアより）。墨は筆に残りやすく、ほかの色を使うと濁（にご）ってしまうことがあるので、色塗り用の筆と分けて使っています。細かい部分はキャムロンプロ5/0号、または水彩の黒で塗っているので面相筆を使用しています。



ここが POINT

独特のにじみを生む墨汁！



部分アップ

黒髪の下地は墨汁を使用。墨は一度紙の上に置いてしまうと修正が効きにくいので、先に水を塗り伸ばしてから色を少しずつ置くようにしています。また、そのほうが墨独特のにじみが出やすいです。

『竹林にて 輝夜』 ケント紙　A5（14.8×21cm）　透明水彩、墨汁

透明水彩に各種画材を併用 ――粗茶

アナログの作品を描く上で、デジタルで下描きをするのはとても便利です。今回は服のアレンジをしているので、色のイメージを固めるために色を置いてバランスをチェック。そのときに脳内でどんな画材を使うかの確認もします。



デジタルで描いた最初のラフ。私は自分の絵の売りを細かい模様とかだと思っているので、無理をせず立ち絵にすることにしました。



線を整理したラフ。細かい装飾のイメージなどを固めていきます。



カラーのラフ。ここまでがデジタルでの制作です。プリントしてトレスに使用し、その後は色見本になります。

『博麗の巫女』 水彩紙　A4（29.7×21cm）　透明水彩、カラーインク、色鉛筆、不透明水彩

着色前の準備をしっかりやります



ラフを水彩紙にトレスします。2Bのシャープペンを使用。





線画ができたら紙に洗面台で水をぶっかけます。シャープペンの粉が溶けて絵がくすんだ色になる前に、「先に溶けて流れてしまえ！だばぁ！」という発想です。2Bの濃さの場合、水で流れやすいためにこの作業をしています。

その後、タオルで水気をとってアイロンをかけ、ラミネート加工機にかけて用紙を平らにしました。







想像よりもヨレがなくなりました。準備完了。

肌はカラーインク、そのほかは透明水彩で着色



1 カラーインクで肌色を塗ります。



2 目を透明水彩で塗ります。



3 白いフリル部分のカゲを透明水彩でつけます。ぼかしてグラデーションにします。



4 重ね塗りをして、布の形を描いていきます。

ここが POINT 色選びの考え方

肌以外のベースはすべて透明水彩で着色。混色するときの色選びの傾向としては以下の2つがあります。

①色相環上で対極にある色調（補色）　②パレットにある適当な色

どちらも常にやっています。基本的にカゲ部分など濃い部分の色をつくるには色調をずらし、明るい部分をつくるときは水を増やして対応します。

透明水彩に、コピック、アクリルガッシュ、ペン、ラメ入りマニキュアまで投入

ここがPOINT 髪の毛のベースは透明水彩で、仕上げにコピックも結構使いました。



5 胸元のリボンなどに黄色が入りました。



6 試験的にマスキング液を導入してみましたが、この描き方の場合には主線が消えてしまったので、すぐに除去しました。



7 透明水彩を重ね塗りして髪の毛の流れをとらえます。



8 服の青い部分にグラデーションをつけます。飾りひも、大幣（おおぬさ）や鈴などにも色を塗っています。



面相筆でエリの部分に赤い色を塗ります。



9 赤が入ってくると、霊夢の巫女衣装の特徴がはっきりとしてきます。





11 黄色部分の強いカゲを塗ります。

10 髪や目の色を重ねて濃くします。



12 護符を描き込みます。

ここが POINT 線や模様を追加！



13 アクリルガッシュでリボンの白い模様を描きます。



14 ハイテックCのサクラ（0.4mm）で肌部分の主線と一番濃い部分を入れて線の整理。



15 万年筆タイプのペンで後れ毛を描き足します。



16 青い部分を濃くして金の模様を描き、コピックの薄い色でカゲも追加。肌とか護符、スカートのフリルの一番下あたりです。仕上げにラメ入りマニキュアを除光液で薄めて塗ると、キラキラ効果が加わる上に汚れが目立たなくなります。

日本画　情感あふれるやわらかい雰囲気にピッタリ――coa

日本画は粉末状の絵具をニカワ液で溶いて画面に塗って描く伝統的な技法です。洗練されたものの形を表し、骨描き（輪郭を墨の線で引くこと）を大切にする日本画のスタイルは、東方のキャラクターを描くのに向いているのではと考えました。永江衣玖（ながえいく）と比那名居天子（ひななゐてんし）のカップリングをテーマにしました。





デジタルでラフを描き、トレーシングペーパーに印刷。水張りパネルの上に念紙（カーボン紙のような役目の赤い紙）、トレーシングペーパーの順で重ねます。

ボールペンで線をなぞると念紙の赤い色がパネルに写ります。



墨をすって骨描き（こつがき）の準備をします。

絵具の混ぜ方

絵具はニカワ液（接着剤のような役割のもの）で溶いて、水を適量混ぜて使います。絵具同士を混ぜる際は、溶いたもの同士を別の絵皿にとって混色します。



岩絵具の白群青（びゃくぐんじょう）



着色 3 全体的に群青を塗ります。まずは青のイメージをつくっておきます。



骨描き

1 写し出された線を見ながら、墨で骨描きします。次に墨を水で薄め、カゲになりそうな部分に入れます。着色の際のカゲを置く目安になります。



胡粉（ごふん）を塗る

2 墨が乾いたら胡粉を全体に塗ります。

後に塗る絵具の発色を良くして、骨描きの線を主張させすぎない役割があります。



乾くと白が強く出るので、気持ち薄めに置きます。



肌色はベージュの岩絵具と胡粉を混ぜてつくります。

ここがPOINT

肌から着色！

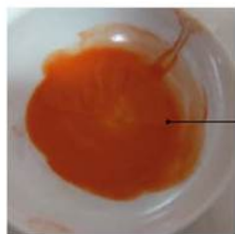
絵の中で一番薄い部分にしたかったため。

4 充分に乾いたら、好みの色になるまで絵具と胡粉を重ねます。濃い色を置いてから近くに淡い色を重ねると、にじんで汚くなる可能性があります。肌のカゲやキワはピンクを入れるのが好きです。胡粉は貝殻を原料とした白い粉末です。



5 完全に乾かして全体を見つつ、髪などの濃くしたい部分に墨を入れながら描き足していきます。

乾くと色が淡くなることを想定しながら着色！





6 帽子や髪、服などの日が強く当たりそうな部分に紅樺を塗りました。





7 私は光がよく当たる部分は黄みを、逆にあまり当たらない場所は青みを、その中間にはピンクを置くグラデーションが好きでよく使用しています。



8 乾く前の色合いです。岩絵具類は乾くと着色時より色が淡くなります。乾燥すると溶く前の色みになるイメージです。暖色よりも寒色のほうが沈んで見える感じなので、服などのカゲに水色を置いて塗り込んでいきます。



1本が約35g。砕いて溶かす。



耐熱ビーカーで湯煎。

ニカワ液のつくり方 今回は細長い棒状の三千本膠35g、水200ccを湯煎（ゆせん）で溶かし使用しました。湯煎の際は沸騰させないよう注意します。

9 骨描きの線をなぞりながら描き込みます。全体を見つつ調整して着色し、充分に乾かして完成です。



『有頂天変』 雲肌麻紙　29.7×21cm　日本画

情況を伝える背景は、大切な絵の一部 ――― 蒲谷カバヂ

上司と部下の関係性が好きなので、東方でも特にお気に入りのカップリングです。明るいイメージにしたかったので、できるだけ混色を避けて原色に近い絵具を使い、彩度を高めて描きました。背景は紅魔館の外観をイメージして赤レンガにしましたが、わかりづらかったので右側に門の鉄格子を描き足しました。



デジタルによるカラーのラフで色彩計画を立てます。



十六夜咲夜と紅美鈴のカップリング作品のラフ。紅魔館（紅い洋館）の前に立つ２人。美鈴（門番）は笑顔で、咲夜（メイド）は照れくさそうにしています。ツンデレな咲夜とデレデレな美鈴ってところでしょうか。

ここが POINT

キャラがどこにいるのか明確にする



情況をよりわかりやすくしたラフを再度つくりました。 咲夜×美鈴の立っている右側端に門のディティールを足しました。

『紅魔郷正門前』 キャンバス F3号（27.3×22cm） 油絵



初期段階のラフ。豊聡耳神子(とよさとみみのみこ)の油絵は、神子（真ん中）が座っている周りを、物部布都（もののべのふと 左）と蘇我屠自古（そがのとじこ 右）が守っている感じです。椅子の装飾を凝る予定。



構図を見直ししたラフ。

ここが POINT 重なる部分の形を再確認！



神子たちは構図がややこしかったので、背景を改めて描いてみました。隠れている部分の形も把握しておくと、構造的に強い絵になります。

偉そうに座る神子が描きたくてこんな構図になりました。小さいF3号キャンバスに３人を描き込むのが大変でした。「ここは私たちにお任せを！」と前に出てくる布都と屠自古のポーズが気に入っています。



デジタルによるカラーのラフ。

『豪族乱舞』 キャンバス　F3号（27.3×22cm）　油絵

油絵　スピード感を持って描く――nisu

絵具が乾かないうちに次々と描き進めていく、「ウェットインウェット」の技法をベースに制作しています。キャンバス上での混色が多く、絵具のコントロールは難しいですが、絵具が乾くのを待つ必要がないため、スピード感を持って描画でき、勢いのある独特な表現ができます。



下地づくり　透明色（インディアンイエロー）を揮発性の油で溶き、キャンバスにざっと塗り、布でこすってなじませたものに茶色を追加（左）。再度こすったもの（右）。

ここがPOINT　下地の上にアタリをとる

筆で線が引きやすく絵具のつきもよくなります。



1　茶色（トランスペアレントオキサイドブラウン）でざっくりとアタリをとります。



左下から時計回りに（絵具名）　パーマネントホワイト（K）、カドミウムレモン（W）、カドミウムイエロー（W）、ローシェンナ（W）、カドミウムレッドミディアム（R）、トランスペアレントオキサイドブラウン（R）、パーマネントアリザリンクリムソン（W）、プルシャンブルー（W）、アイボリーブラック（W）



2　配色に注意して、ペインティングナイフで絵具を置いていきます。



3　全体に色を置いた状態です。



4　陰影に注意して、キャラクターを造形していきます。

繊細さと大胆さを！



部分アップ

5 耳から髪にかけて形に沿って色を置き、画面上で混色しながら描いていきます。



参考作品**『四季さまのイアリング』** キャンバス F10号（45.5×53cm） 油絵

やわらかい光でキャラクターが暗い背景から浮かび上がる、明暗を主体とした古典的な人物画の表現方法を試した作品です。一方、描き下し作品では、同じく人物の顔を描いていますが、ナイフや筆づかいによる「絵具の表情」を活かした表現方法を試してみました。

四季映姫・ヤマザナドゥをモデルに描きました。キャラクターとの関係に留意しつつ、背景も調整して仕上げます。描画用の溶き油はペトロール（揮発性の油）、スタンドオイル、ダンマルバーニッシュを5：1：1で混ぜたものです。

『神々しい場所』 キャンバス F10号（45.5×53cm） 油絵

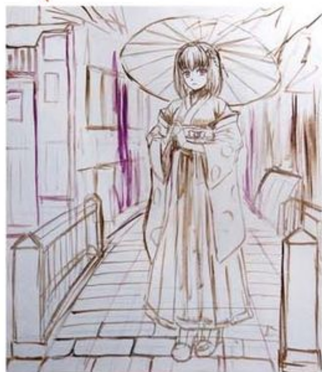
キャラクターについて

四季映姫は閻魔様。かわいらしいビジュアルで描かれることが多いキャラクターですが、人智を超えた裁判官という強そうなイメージにも魅力を感じます。今回はそんなえーき様を神々しい背景とともに描いてみようということで、こんな作品になりました。

＊絵具名の後の（K）はクサカベの油絵具、（W）はウィンザー＆ニュートンのアーチスト油絵具、（R）はターレンスのレンブラント油絵具の略記号です。

油絵　主線はセピアで勢いよく引いていく——タフト

＼ここが／ POINT ファンデーショングレイで地塗りしておきます。



描き出し　ラフをキャンバスに転写し、セピアの絵具で大雑把に主線らしきものを引いていきます。



1 全体的に白いところを残さない勢いで色を置きます。



2 途中でほかの色を混ぜつつ塗っていきます。



3 色を重ねて独特の色合いをつくることができます。修正するときは下の色が透けにくい色（チタニウムホワイトなど）を混ぜるとうまく消すことができます。



『紫さん』 キャンバス　F6号（31.8×41cm）　油絵

キャンバスは溶き油をつけた筆で地塗りをし、最後にペンティングナイフで表面を平らにしておくと、筆の滑りと発色がよくなります。



1 絵具を塗るときは必ず油を筆につけてから描きます。



3 普通はそこにない色でも最初のほうに置いておくと、後でいい具合になることもあるので勢い重視です。

油絵を描き始めると全体的に1cmずらすというのも大変なので、まずCGのラフでおおよその配置や色みを考えます。ラフができたら等倍で印刷し、チャコペーパーを使って転写します。絵具は速乾性油絵具マツダクイックスペシャル、筆はインターロン（ナイロン筆）や面相筆を使っています。



4 主線がかなり消えてしまったので、仕上げるときに再度引きます。



『稗田阿求（ひえだのあきゅう）』 キャンバス F10号（53×45.5cm） 油絵



2 絵具により透明度が違い、溶き油の分量でもまた透明度が変化します。

着物を着たキャラクターが好きで結構描くのですが、袴は『稗田阿求』が初めてかもしれません。背景の桜が舞い散る様子を描くのが楽しかったです。『紫さん』作品のようなフリルと金髪の組み合わせは最強です。フリルは描くのが大変ですが、仕上がったときの満足感がたまりません。

よく使う肌色 ジョンブリヤンNo.4 ＋カドミウムレッド、カドミウムレッドオレンジ＋カドミウムイエローオレンジ、イエローオーカー、ローアンバー＋チタニウムホワイトを組み合わせを変えつつ色をつくります。





4 主線はセピアがメイン。肌の近くは赤（カドミウムレッドやバーミリオン）、濃い色がほしいときは赤紫（モーブ）、青紫（パーマネントバイオレット）、黒（ピーチブラック）、緑（サップグリーン）を周りの色に合わせて混色します。

油絵　キャンバス以外にも、油絵は描けます──こねねこ

その1　板に白亜地(はくあじ)

布や板など耐久性のあるものなら、油絵を描くことができます。ダ・ヴィンチの活躍した頃の油絵は、木の板に描かれたものが多かったのです。キャンバス、板、紙などの絵が「描かれるもの」を「支持体」と呼びます。古典的なヨーロッパ絵画では、油分と水分を混ぜた糊状のものと絵具の色（顔料）を混ぜて画面に塗る「テンペラ」技法が、油絵技法とよく一緒に使われていました。マヨネーズのように、油と水を結びつける役割にタマゴを使った「卵テンペラ」が有名で、今回の作品も描き出しはこの技法です。絵を描く前の下地づくりの方法の１つが「白亜地」です。板に薄い布や紙を貼りつけ、白亜（炭酸カルシウムなどの白い粉末）をニカワ液（動物の皮などからつくられる伝統的な接着剤）で溶いて塗り、ツルツルの下地をつくっておきます。

白亜地の表面



キャンバスの表面（参考・市販のもの）



白亜地にチルノを描き始める



1 テンペラで描くと、上からのせる油絵具と白亜地との絵具のつきがよくなります。テンペラは発色がきれいで早く乾くので、下地へ描くのに向いています。

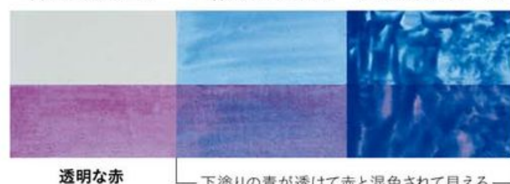
\ここが/ POINT

次にグレーズする

グレーズ（Glaze）とは、油絵具を油で溶いて乾いた画面に薄く塗り重ねることです。絵具の層の下に塗った絵具の色が透けて、色彩に輝きや深みが出ます。透明水彩のように、下の色と重ね塗りの色が画面上で混色されて複雑な色合いに見えます。

＊Glaze 上塗りするという意味の英語。

白亜地にグレーズ　一層塗りにグレーズ　ナイフ塗りにグレーズ



透明な赤　下塗りの青が透けて赤と混色されて見える

白亜地にテンペラで描くのは手間がかかりますが、絵具を厚塗りしなくても平滑な画面表現をすることができます。細かい描写が可能で魅力的な技法です。



目の細かい紙ヤスリを軽くかけます。

2 グレーズをのせる前に、絵の表面を1000番の耐水サンドペーパーで軽く研磨します。こうすることで仕上がりの出来がより平滑で美しくなります。



3 ファン（扇型の筆）を使ってグレーズします。透明な絵具が固まったら描画を進め、またグレーズを繰り返します。

キャラクターについて

チルノが好きなのは一目惚れに近い所があり、何故かと聞かれると上手く答えられない所でもあります。私は普段の制作で心象風景画を描いているのですが、心の深層部分に彼女が居て東方紅魔郷のゲームをした時に彼女の面影をチルノに感じたのが描くきっかけになりました。もともと、百合の世界感は好きなのですが、大妖精を一緒に描くのは自身の投影なのかもしれません。



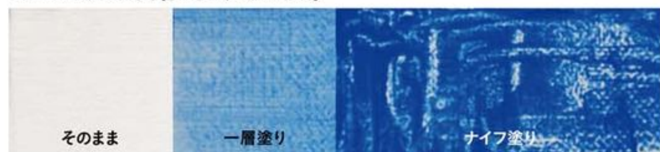
『秘密の場所』 板（パネル）に白亜地　F6号（40.9×31.8cm）　テンペラ、油絵

その2 銅板

銅板の表面



キャンバスの表面（参考・市販のもの）



ここが POINT

金属の板にも油絵を描くことができます。銅板も木の板と同様に、丈夫な支持体としてヨーロッパの古典的な絵画に使われていました。地塗りをすることもできますが、金属の輝きを生かすために油絵で直接描いてみます。



銅板は描く前に表面をサンドペーパーで研磨します。

銅板にチルノを描き始める



1 銅板に描く場合は、「金属部分を生かすところ」と「絵具で描くところ」を決めないと進められないので、白亜地のときよりも部分的に描いていきます。



2 絵具の色（顔料）の量よりも溶き油の量が多くなると、透明性の高い色の重なりを表現することができます。また、銅板も反射するので、キラキラしてきれいです。



3 銅板で描くときも、形の描き起こし作業の合間にグレーズ（120ページ参照）していきます。細部の描画とグレーズを繰り返して絵を仕上げていきます。

キャラクターについて

古典技法もそうですが、宗教絵画を数多く見てきた私は自身の心の中に思い描く像もまた私自身にとっては神に近い存在として見ている所に共通の思念を感じます。私は彼女に触れる事すら出来ず話す事も出来ません。彼女の存在を感じるために像を写しとり、彼女と会話をするために加筆を繰り返します。グレーズの作業を入れる事で色彩の空間を画面の中に閉じ込め、彼女が存在する世界が創造されていくように感じています。



銅板の感じがよくわかるように角度をつけて撮影をしています。

『秘密の時間』 銅板　F6号(40.9×31.8cm)　油絵

E41でカゲをつけてから始める——しらたま

下絵をコピックマルチライナーでなぞって線画をつくったら、126ページ左上のようにE41でカゲをつけてから色を塗り始めます。

肌 **使用色:** E0000、E000、E41

E0000
ベースになる色

E41
カゲの色

ホオ 目もと、ホオ、唇に使用

R30

R11

目 **使用色:** BV31、BV000、RV000 、BV11

BV31

BV11

髪 **使用色:** E41、V95、BV31、BV000、RV000

BV000

V95



『パチュリー』
マーメイド水彩紙　A5(21×14.8cm)
コピック、コピックマルチライナー

キャラクターについて

神奈子の背中のでっかい注連縄(しめなわ)が目の前にあると、なんだかくぐってみたくなるんじゃないかと思い、諏訪子にくぐっていただきました。神奈子と諏訪子のなんだかんだ喧嘩しつつも仲良しさんなところがかわいくてとても好きです。



『なかよしかみさま』 マーメイド水彩紙　A4(29.7×21cm)　コピック、コピックマルチライナー

＊コピックの色を表す記号と番号を文中に入れてあります。Eはアースカラー、Rは赤、BVは青紫、RVは赤紫、Vは紫です。

『なかよしかみさま』も、手順は同じ



塗り進めていくときに迷わないように、始めに全体の目安となるカゲ（E41）を塗っておきます。

八坂神奈子の場合

肌を塗る



肌色から塗ります。2人の肌色に使った色はE0000、E000、E41です。

肌のベースの色はE0000

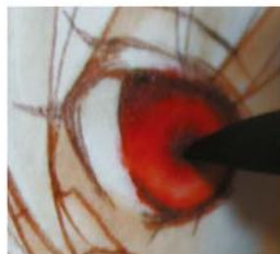
目を塗る



1 瞳の上から下を少し残して淡い赤のグラデーションをつくり（上）、同様に上から下に向かってR02を塗って目の周りを囲みます（下）。さらにR05も同じように塗っておきます。



2 瞳の上のほうの約1/3と真ん中にR24、R46を塗ります。



3 R39を先ほど塗った部分より控えめにのせます。



4 瞳の上部分と真ん中にW6をのせて全体を濃くします。

髪を塗る



1 白い部分を残しつつ淡い青紫を全体に塗っていきます。



2 BV23をカゲになる部分に塗って、BV000でぼかします。



3 B95を髪の流れに沿って入れて、BV000でぼかします。

洩矢諏訪子(もりやすわこ)の場合

肌を塗る



濃いカゲにはE41を。

E0000

\ここが/ POINT

中心に向けてブラシを払うようにベースの色を塗ります。

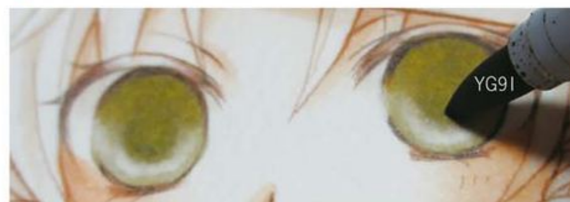
顔の中心あたりの白く残すところ以外にE0000を塗ります。ホオや鼻、カゲになる部分にE000を重ね、1回めに塗った分が乾いたら、もう少し濃くしたい部分にもう一度E000を塗ります。

肌を塗る

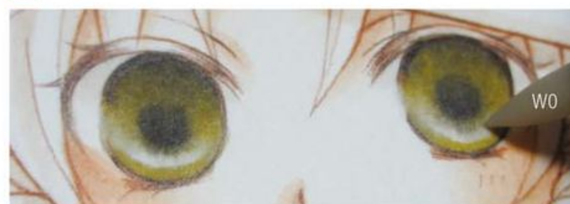


上から下へグラデーションをつくります。

1 YG91をW00でぼかし、YG93を瞳の上の約1/3と真ん中に塗ります。



2 先ほど塗ったYG93をぼかして目の周りも囲みます。



3 目の上部分と真ん中にウォームグレイをのせて全体を濃くします。

髪を塗る



Y32

1 白い部分を残して黄を塗っていきます。

2 YG91を入れ、Y32とE41でぼかします。カゲや色を強くしたい部分にY28を入れます。

\ここが/ POINT

髪はブラシをできるだけ立てて、細い線で塗るようにします。

注連縄(しめなわ)



使用色：
E31
E40
E41
E43
E71

使用色：E30、E41、E50、W2、W6



神奈子のスカート部分は、RV99でカゲを塗った後にE71でなじむまで何度もぼかします。



服の部分は初めに塗ったE41を伸ばして薄めるようにW00を塗り、強いカゲになる部分にはW0、W2をW00でぼかしながら塗っていきます。



使用色：R02、R14、R46

広い面積は塗りムラになりやすいので、とにかく乾き切る前に塗ります。服はシワの間と間をいくつかのブロックに分けて塗ると、ムラができてもシワの一部としてごまかせます。

＊コピックの色を表す記号と番号を文中に入れてあります。Eはアースカラー、Rは赤、Wはウォームグレイ、BVは青紫、Bは青、YGは黄緑、Yは黄、RVは赤紫です。

コピック　多色塗りでつくるやわらかい色の変化 ——火神レオ



ラフの段階の構図


下描き段階の西行寺幽々子&魂魄妖夢の作品です。真正面顔がなかなかうまくいかなかったため、最初のラフから多少変わってしまいました。使った紙はA4コピー用紙で、上下数センチをカットしました。




部分アップ（制作途中）

\ここが/ POINT

肌はグラデーションで！

キャラクターの顔は80ページのメイキングのように、ピンクを塗ってから肌の色を置いてグラデーションをつくっています。淡い色のコピックを数種類使って、ムラにならないように色を変化させます。



西行寺幽々子（さいぎょうじゆゆこ）と魂魄妖夢（こんぱくようむ）のカップリングです。
桜が舞い散る中で２人が見つめ合うシーンをイメージした作品です。

『幽々子と妖夢』
コピー用紙　26×21cm　コピック、ペン、色鉛筆、白絵具

コピック　塗りムラ防止にバリオスインクを使う――仁科将人



ラフの段階。多少右側に寄ったので、少し修正します。



線画の段階。どちらも髪型に特徴があって、似た性質のデザインなので、対称的なイラストにしようと考えました。

姫海棠はたて＆豊聡耳神子で「キャラの生き生きした動き」を描くことがねらいです。自分の絵の特徴は髪の表現とキャラの表情にあるため、動感を重視しました。はたては髪型とスカートの動き、神子は髪の動きと対照的に身体自体は動きをひかえめにしました。

コピックスケッチ



肌を塗る



1 神子の肌を塗ります。まずはE000でカゲの部分を塗り、次にR000を重ねます。



2 濃いカゲにR00を置きます。

3 全体に色を伸ばすイメージでE0000とR0000を塗ります。塗りムラを避ける目的で、どちらも補充用インクをコピックに注入してから使います。

目を塗る



1 神子の瞳にG0000で下地を塗ります。肌と異なり、薄い色から始めます。



2 淡い緑の上に淡い赤のR00やR11を塗ります。



3 薄い紫のV20とV22で黒目をつくり、YR30をアクセントに塗ります。RV00とRV000も用いています。ハイライトにはボールペン（ユニボール シグノ）のホワイトとピンクを使いました。

ここが POINT

塗りムラ防止に補充用インクを！

塗る前に「コピックバリオスインクでコピック内のインクをひたひたにする」感じで補充。新品のコピックなら軽くひと押し1回、使い慣れたコピックなら軽く2、3回注ぎ足します。慣れないと彩色途中でインクがバーッと広がり、せっかくの絵が台無しになります!! よ〜く練習してから実践してみてくださいね!! 広い範囲を塗るのにとても役立ちます。

コピックバリオスインク（補充用のインク）



はたての目も神子とほぼ同じように塗りましたが、好奇心の表現のためにイエローのボールペンも使って、よりキラキラした感じを出しました。キャラクターが仕上がったので、背景に花を描き入れて完成させます。

『おしえてほしいな』 デリータ同人誌用原稿用紙 A4（21×29.7cm） コピック、ボールペン

編集者より「はたてと神子で作品をお願いします」とのことで、思い切りびっくりしました。そのようなカップリング思いつかなかった…念のため「はたみこ」「みこはた」で検索しました。どちらもありませんでした。そんなスキマ産業な「はたみこ」ですが、ギャルっぽいはたてと神子ちゃんの表情の対照、そしてツインテール（？）な2人の対称、と悪くないカップリングになったんじゃないかと思っています！

＊コピックの色を表す記号と番号を文中に入れてあります。Eはアースカラー、Rは赤、Gは緑、Vは紫、YRは黄赤、RVは赤紫です。

コピック＋α　コピックだけに頼らず、工夫してみよう ――粗茶

キャラクターは幽谷響子(かそだにきょうこ)です。コピックによる陰影のつけ方のうち、より手軽な「同じ色を重ねて表現する方法」を使っています(主に服)。この方法の利点は微妙な色の変化をつけられること、多くの方が気にする塗りムラがなくなりやすいことです。難点としては濃い色ではやりにくいということ。それゆえに若干キャラを選ぶ塗り方ではないかなと思います。背景の模様に使った金色の不透明油性マジックはとても便利です。印刷では出せない味を簡単に出すことができるのでお気に入りです。



『門前の妖怪』
色紙(13.6×12.1cm)
コピック、三菱ペイントマーカー(金)



西行寺幽々子(さいぎょうじゆゆこ)を描いた作品です。「門前の妖怪」に対し、こちらは一般的(?)な違う色を重ねる陰影表現です。この絵の場合はそれにプラスして、後からハイテックCのサクラ色で線を描いています。表現をコピックだけに頼る必要はないです。コピックがほかの画材と一番違うのは「白の扱い」だと感じます。修正したい部分に紙を貼ったり、デジタル修正しない限り、一度色がついた部分をずっと白に保つのはとても難しいです。もちろんそれを考慮に入れた表現を考えるのも楽しいですが、本当に「白」であってほしい部分の塗り残しには注意が必要です。

『幽明の櫻』
色紙(13.6×12.1cm)
コピック、市販のシール、ハイテックC



まぶたに使用した色。

\ここが/
POINT

カラーレスブレンダー（0）で色をにじませる



先にブレンダーをたっぷり落として、そこに色を点で置き、その上からさらにブレンダーを置いています。このにじみはブレンダーならではの効果です。
通常、コピックを使うときにブレンダーで伸ばしたりするのですが、私はブレンダーよりもその系統の薄い色（例えばB系統の色であればB000など）を使う傾向があり、ブレンダーの使用率が低めです。

『邪仙調息アクアリウム』
水彩紙　B4（36×20cm）
コピック、水彩

＊コピックの色を表す記号と番号を文中に入れてあります。カラーレスブレンダーは色のないインクで、にじみ・ぼかしや修正などに便利です。BGは青緑、Bは青、BVは青紫、Rは赤です。

墨の濃淡と「かすれ」「にじみ」が基本——たかはる



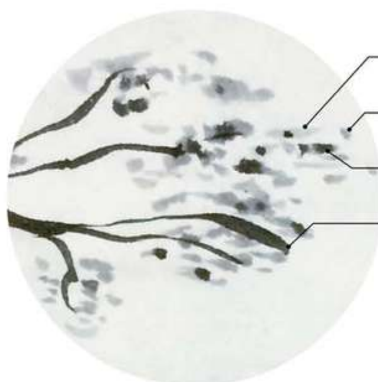
『氷精精霊図』 画仙紙 67×34cm 墨
（掛軸作品部分）



『博麗境内画』 画仙紙 F4判（33.3×24.2 cm） 墨



部分アップ
紙の白を多く使い、チルノの存在感を出しました。



ここが POINT

基本となる墨の濃淡は4段階です。

木を描くときは「線」を主体にとらえます。

＊17ページで墨の濃淡と筆づかいを紹介しています。

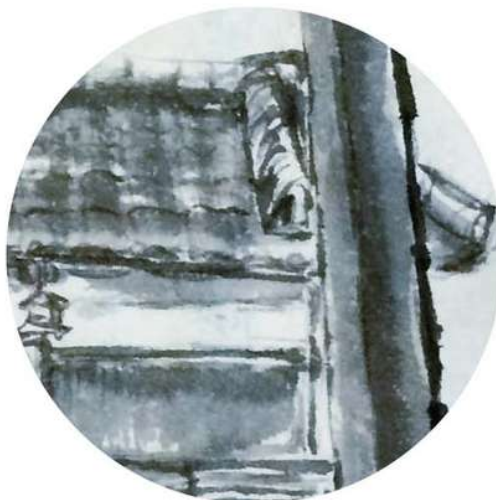


かすれの「面」で鳥居を描いています。筆を素早く動かすとかすれができます。筆につけた墨の量を少なめにしてもかすれになります。

手前にある鳥居と、奥にある神社を墨の濃淡で表現しています。



『聖死者思図』 画仙紙　作品の部分 67×34cm　墨（掛軸に仕立てた作品　全体は127×45cm）



にじみの「面」で瓦を描いています。水を多めに加えた薄墨を筆につけてゆっくりと描きます。



キャラクターの髪や服は、グラデーションの「面」で表します。１つの色を塗り、その後、乾かないうちに更に濃い墨を置くことによるグラデーションを使いました。



部分アップ

宗教画をイメージした作品です。聖白蓮（ひじりびゃくれん）の髪や服の部分に濃墨を使用し、淡黒〜薄墨で表した骸骨の白さが際立つようにしました。

色鉛筆・鉛筆

紙目を生かしたざらっとしたタッチひとつで表情が変わる

色鉛筆や鉛筆は、紙の目を生かす「ざらっとした」やわらかいタッチや筆圧を強くして塗り込んだ濃い色合いなど、表情の多様な変化が魅力です。色鉛筆の種類や紙の種類でも、作品の表情は大きく変わります。さらにほかの画材と組み合わせて使うことにより、絵の可能性は無限大に広がります。いろいろな画材に挑戦し、キャラクターの持ち味を引き出す素敵な作品を描いてください。



『秋風』 水彩紙 B4(36.4×25.7cm) 色鉛筆、コピック、ペン、ボールペン(白、金)

下塗りにコピック、主線にコピックマルチライナーを使用。色鉛筆でグラデーションをつけて、上から金と白のボールペンで描きました。コピックで下塗りをするとはっきりした発色になり、さらに色鉛筆を重ね塗りすると、タッチのある濃淡をつけることができます。

マーメイドという紙を使いました。ざらざらした紙なので、やわらかい感じになります。



『happy happy』 マーメイド紙 B5(18.2×25.7cm)
色鉛筆、ボールペン(白)



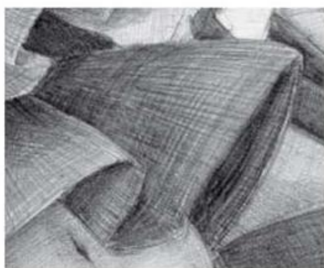
『grasping life for mystery eyes』
ケント紙　B4（36.4×25.7cm）
鉛筆（ハイユニ2H、H、F、HB、B、2B、4B　ステッドラー8B）

鉛筆は縦、横、斜めに線を入れていく、ハッチング（タッチ）と呼ばれる手法で描いていきます。形に合わせて線を引いていくため、頭の中でしっかりと想像することが大事です。おおまかにハッチングをかけた後、光の当たる部分に練り消しゴムを叩くような感じでかけていきます。消し跡が目立たないようにハッチングでなじませます。また練り消しゴムをかけたり、暗い部分を濃くしたり調整します。

ハッチング→練り消しゴム→ハッチング→練り消しゴムという感じで、これを繰り返します。これだけで結構立体感が出るので楽しいです。鉛筆といえばとっつきやすい画材でもあるので、ぜひ挑戦してみてください。

＼ここが／
POINT

縦、横、斜めのハッチングが基本



部分アップ



『巫女と魔女』　水彩紙　B4（36.4×25.7cm）　鉛筆

明暗の考え方…墨汁によるイラストで解説



ものが持っている独自の固有色には、明るい色から暗い色まであります。また、ものは光が当たった部分は明るく、当たらない部分にはカゲ（陰影）ができて暗く見えます。立体感や存在感のある絵は、「固有色の明暗」と「光とカゲの明暗」が合わさって表現されています。

因幡てゐ（いなばてゐ）の線画を使って、2通りの明暗を考える

A 固有色の明暗

髪の毛と瞳の色をモノクロに置き換えてグレーで表します。





＋

B 光とカゲによる明暗

上からの光を設定し、光の当たらないカゲにグレーを塗ります。









固有色のグレーと光とカゲによるグレーを重ねると、キャラクターの形が立体的になります。固有色の明暗は色に惑わされて忘れてしまいがちですが、カラー作品でもメリハリのある絵を描きたいときは、色合いに数段階の濃淡をつけるとよいでしょう。

A固有色＋Bカゲ色で描いてみよう



1 明暗がわかりやすくなるように、淡い色の線画を用意します。



2 A…肌色の顔と手、淡いピンクの服にごく淡いグレーを塗ります。髪の毛と背景に淡いグレーをつけてベースの色にします。

葉にマスキングを塗っておきます。

明るい部分を塗り残します。



3 A…ペンダントや服のリボン部分に中間程度のグレーを重ね、瞳やまつ毛などを描きます。髪はメリハリをつけるために、やや濃いグレーで平塗りします。

背景の竹林は中間程度のグレーでシルエット状に描きます。

4 B…顔や目の中、耳と首、服などに平塗りやにじみ・ぼかしでカゲ色をつけ、光の向きを明確にして立体感を表します。





背景にカゲ色のシルエットを重ね塗りします。

5 A…ホオに淡いグレーをにじませて赤みを表現し、瞳にも色をつけます。
B…髪のカゲを濃いグレーで重ね塗り。服の細かいシワも淡いグレーで入れます。

完成へ

『竹林の素兎』因幡てゐ(いなばてゐ)

6 完成。大きな5段階の濃淡で、固有色とカゲ色の明暗を表現しています。色を使って描くときも「固有色の明暗」と「光とカゲによる明暗」を考慮して、濃淡の差をつけた色づかいをすると画面が引き締まります。作品によっては明暗の差を少なくして、やわらかい印象の表現をねらうこともあります。いろいろな画材を手にとって、東方Projectのキャラクターをたくさん描いてみましょう。

墨の色による濃淡

紙の白


①

淡い


②

中間


③

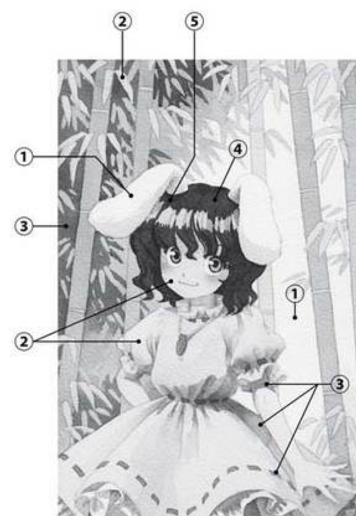
やや濃い


④

濃い


⑤

モノクロだと明暗の差がわかりやすいので、固有色とカゲ色の明暗を濃淡の変化で表す練習がしやすくなります。



貴重な原稿を寄せていただき、ありがとうございます

作家紹介（敬称略　順不同）

シノアサ
HP　http://vivit-gray.jugem.jp/
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=747452

みり
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=74665

蒲谷 カバヂ（かばや かばぢ）
HP　http://turpentine517.blog71.fc2.com/
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=444924

火神 レオ（かがみ れお）
HP　http://kagami8686.blog113.fc2.com/
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=1317369

とび
HP　http://tutu042188.blog73.fc2.com/
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=85415

ノビタ
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=55107

たかはる
HP　http://takaharuti.main.jp/
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=116875

大張 健太郎（おおばり けんたろう）
HP　http://hicca.blog.fc2.com/

藤乃 かごめ（ふじの かごめ）
HP　http://kagomeame.web.fc2.com/
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=1086552

粗茶（そちゃ）
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=10210

coa（こあ）
HP　http://pjrmhm3cm.blog.fc2.com/
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=2520711

タフト
HP　http://ameblo.jp/moae/
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=465988

nisu（にす）
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=70143

こねねこ
HP　http://children-koneneko.blogspot.jp/
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=1845025

しらたま
TwitCasting　http://twitcasting.tv/mofuko
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=871819

仁科 将人（にしな まさと）
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=1345745



第２章の画材別メイキングの各トップページには、それぞれの画材で「華やかな霊夢」（線画は20ページ）の部分を塗り絵した例を掲載しました。



左の線画部分を墨汁で塗り絵した作品。99ページで紹介しています。

本書は上海アリス幻樂団より、「東方Project」の名称、キャラクターの使用の許諾をいただいております。本書のために素晴らしい作品やコメントをつくっていただき、ご協力いただいた皆様に心より感謝いたします。

新しい画材に挑戦するときは、塗り絵からスタートしてもよいでしょう。この霊夢の線画はpixivにも投稿してありますので、皆さんもぜひ塗ってみてください。142～143ページには新作の線画を用意しましたので、好みの画材で素敵な色調を塗って楽しんでいただけると幸いです。

好きな画材と色で、塗り絵を楽しみましょう



『空を飛ぶ魔理沙』三澤寛志
コピー用紙　A4(29.7×21cm)　シャープペン



『ジャンプする霊夢』三澤寛志
コピー用紙　A4（29.7×21cm）　シャープペン

アナログ絵師たちの東方イラストテクニック
水彩、油絵、コピック、色鉛筆、鉛筆など

2015年 2月28日 初版発行
2016年 10月21日 2刷発行

著　者　　三澤 寛志
編　集　　角丸 つぶら

発行人　　松下 大介
発行所　　株式会社ホビージャパン
〒151-0053
東京都渋谷区代々木2-15-8
電話 03-5354-7403（編集）
電話 03-5304-9112（営業）

印刷所　　大日本印刷株式会社

ISBN978-4-7986-0941-6 C2371

●著者紹介

三澤 寛志（みさわ ひろし）

1961年　12月16日東京都生まれ
1984年　武蔵野美術大学造形学部 油絵学科卒業 卒業制作優秀賞
新制作展（以降'95年まで）
日仏現代美術展
1986年　武蔵野美術大学大学院造形研究科油絵コース修了
修了制作優秀賞
1989年　個展（せんたあ画廊：横浜関内 '95、'99、'01、'04、'07年）
1990年　俊洋展（日本橋三越 '91年）、スカラベ展（あかね画廊：銀座）
1995年　土の鏡（日本橋三越）、前田寛治大賞展 市民賞
2009年　pixivマーケットvol.01（東京ビッグサイト）
2010年　コミックマーケット79（同80、81、82、84）にて
画集を頒布（東京ビッグサイト）
pixivフェスタvol.04にグループ「アナログ部屋」で参加
（デザイン・フェスタ・ギャラリー原宿）
2011年　志村敏子・三澤寛志 二人展（せんたあ画廊：横浜関内）
pixivマーケットvol.02
2012年　pixivフェスタvol.05

現在、関内アートスクール校長・講師
ほかに、コスチュームクロッキー会やアナログイラスト展の主催など、いろいろな活動をしています。
pixiv id＝902690

著書　『鉛筆で描く』（1993年 グラフィック社刊）
『人物を描く基本』（2012年 ホビージャパン刊）
普及版『鉛筆で描く』（2013年 グラフィック社刊）
『水彩画を描くきほん』（2014年 ホビージャパン刊）

●編集

角丸 つぶら（かどまる つぶら）

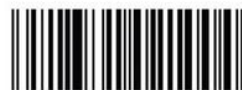
物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。
『人物を描く基本』『水彩画を描くきほん』『カード絵師の仕事』『萌えキャラクターの描き方』『萌えふたりの描き方』シリーズなどを担当。

●表紙デザイン・本文レイアウト
島内泰弘デザイン室

●協力
上海アリス幻樂団

●企画
久松 緑〔ホビージャパン〕
谷村 康弘〔ホビージャパン〕





ISBN978-4-7986-0941-6
C2371